laiyin扫描制作
GAMEPLAZA
电子游戏广场
24
NEWTYPE
新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

~这场雨一定，能丰润你的心灵！

“春雨”就是孕育自然的柔和的雨。用温暖的心灵接触将主人公“中垣右”，也就是玩者包住——本作就是这样的故事。同时品味到落第和失恋双重苦涩的15岁少年，在有怀念感觉的人之中受到温柔的对待。新的相逢将是幸福的……



机种：DC　厂商：NEC　类型：AVG
价格：6800日元　发售日：2001年2月

春雨

甜美可爱的幼时伙伴！

把右从绮罗的百合子的追问中解救出来的日和：“哎呀，你……莫非是……右君？”……以前就是这个慢悠悠的样子。

和右是青梅竹马。“春雨”女掌柜的女儿，她举止温和有度，给人传统女性的印象。



温暖的心情互相碰撞～旅馆春雨

在春山温泉街外围，有家名叫“春雨”的旅馆。右的姑姑女掌柜春雨弥生一个人带大女儿日和，还经营起了这有旅馆，最近，围绕“春雨”不断有事故发生。当她把右从剑道长处把他找来后，各种各样的杂事把右累得够呛，但是，与在“春雨认识的人，多少使他能够恢复些精力。

绮罗

一事无成的年轻女仆！

前来迎接“春雨”打工的右的，就是这个仆人模样的女孩。但不知什么地方搞错把右当成可疑份子痛殴！

“春雨”附近牧场的女孩，和日和还有右一同长大。个性很强，常常和右吵架。



明智小铃

活力四射的行动！

“春雨”附近牧场的女孩，和日和还有右一同长大。个性很强，常常和右吵架。

右前来拜访许久没来的明智牧场，正赶上牛分娩。“若是公的就不能留在牧场了……”看见生下来的母牛，她眼中闪耀光辉。



织部萤

文静少语的文学少女！

来到春雨几天了，萤一直避开右不和他说话话，连和右笔谈都觉得和男孩交流辛苦。她是作为客人来“春雨”的。

性格内向，不爱多说话，见了男孩子就会害羞，她现在也旅馆中做客。



莱娅·拉拉·拉扎洛斯

小魔鬼般的大小姐！

佩有昂贵宝石和护身物的神奇少女。对无恶意的人也采取轻视态度。

在荒无人烟的山道上，莱娅被一水黑的男人们包围，被右君救了后她说：“只是问路而已！”。似乎其中有什么秘密……



叶山百合子

秀色可餐的阿姐！

“不快点回答，我使必杀技让你一下子完蛋！”被当成可疑人物的右，一下遭受到这攻击……15岁呀！

美中不足酒后乱暴的大姐头一样的大姐。她很在意右，常常出现。



Missing Blue



名作“L之季节”的制作者们送出的电子小说第2弹“MISSING BLUE”。酸甜的感动能令你……

机种:PS2　厂商:TONKINHOUSE　类型:AVG
价格:发售未定　发售日:2001年春发售预定

酸甜而且苦闷的高中时代的恋爱物语



“L之季节”是描绘苦闷的恋爱物语的冒险游戏，而该部作品的制作者们再次向大家送出了电子小说系列第2弹！物语的舞台是一所私立高中，而且是描绘高中二年级的主人公的围绕着他的美少女们之间的恋爱形式的物语。那么在青春时代的人物们的恋情到底会有什么样的结局呢？

点缀故事的美少女们

这些是围绕主人公的女生们，两小无猜的沙夜，高年级的留羽奈、转校生端希等个性丰富的美少女们纷纷登场。她们的行动也许会打乱主人公平静的日常生活!？





丹霞琉羽奈

比主人公高一届的高中三年级学生。在学校中是公认的美女，而且敢在众人面前做出向主人公告白等相当大胆的举动。对主人公以外的人，她大多采取冷冰冰的态度。





春日端希

转学到主人公班中的少女。经常露出一副平静且稍稍悲伤的表情。她将水晶交到了主人公手中，并让他回忆。这其中到底会有什么秘密呢?

与主人公之间的关系是?





璃月沙夜

主人公的恋人!？

与主人公两小无猜。很懦弱，经常向别人说对不起。不过非常温顺，是那种和她在一起就会心情平静下来的类型。她好像对主人公也抱有好感。

无法传达的想法……

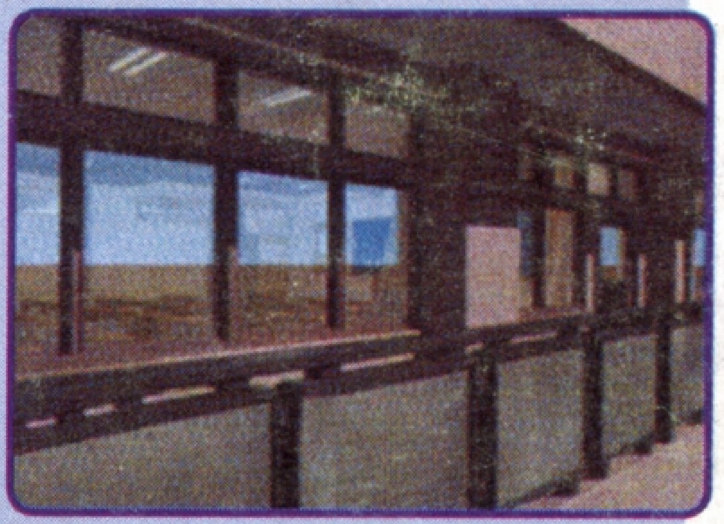
以学园为舞台的恋爱剧

在本作中，故事是以学园生活为舞台而进行的。物语是在教室、走廊以及音乐礼堂等学园内各种各样的场所中展开的。但是，在前作“L之季节”中存在幻想界和现实界这两种不同的世界，那么在本作中又会如何呢?

主人公高校二年生



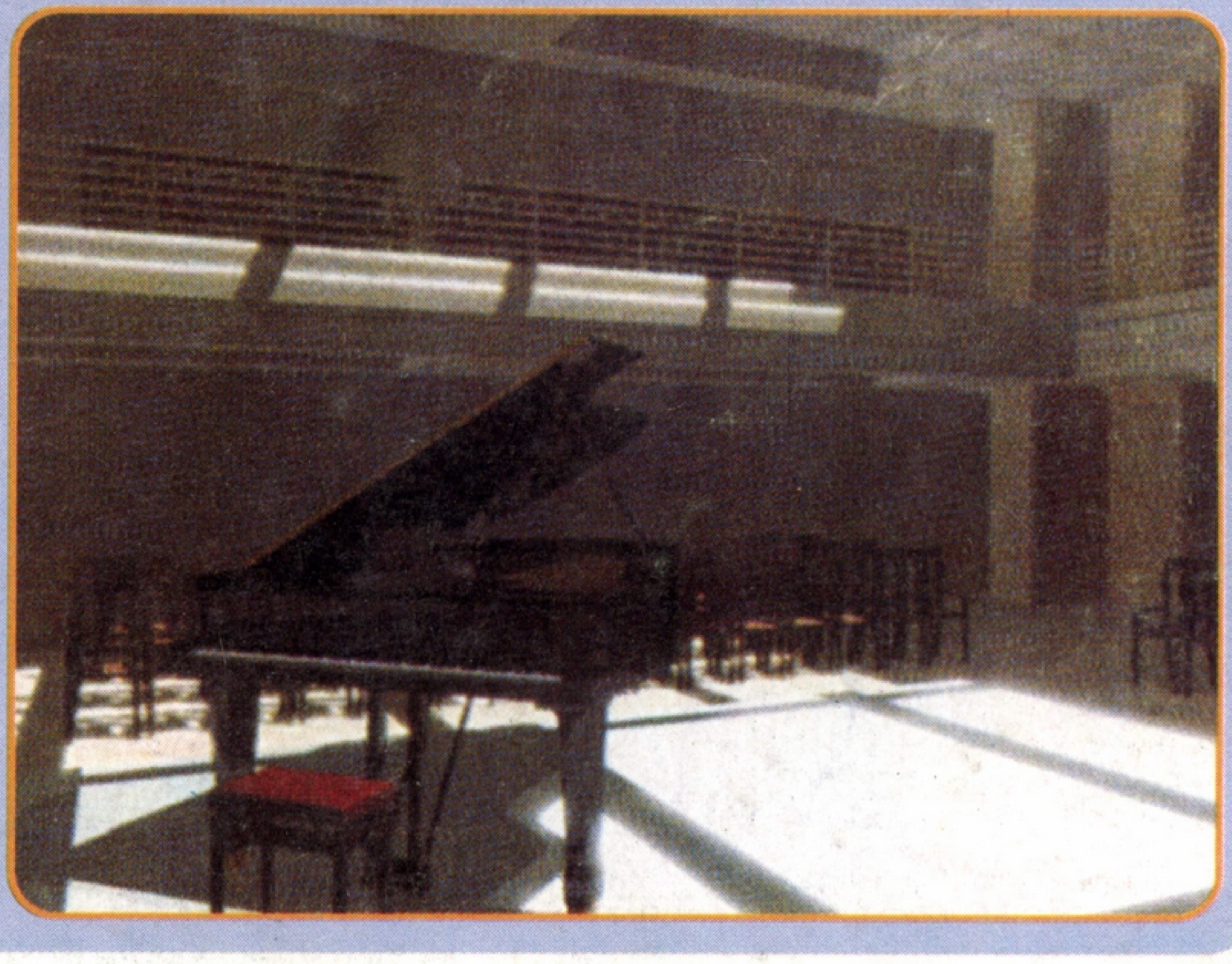
▲宽广校舍的外观。运动场也相当大，可以算得上是理想型的高中!



苦闷的恋爱的结果是……?



◀故事到底是会重点在教室中展开呢?还是重点会在放学后展开呢?



▶在学园中备有这种大型的音乐礼堂。看得出，学校在音乐教室中也下了很大功夫。

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer バウンサー ™

机种:PS2　厂商:SQUARE
类型:ACT　价格:6800 日元
发售日:2000 年 12 月 23 日

《保镖》的魅力日益迫近!





发行日期已经决定，现进入开发最后调整阶段的 ACT 大作《保镖》。这次我们将公开这美丽的片头动画和两个游戏模式，还有故事的新情报!

《保镖》是从三名角色中选其一进行操作，并打倒众多敌人的 ACT，可以与众多敌手进行乱战也可以随自己所好地使用人物!



▲众多人物进行混战是本作魅力之一，最近仍站着的会是谁呢!?

开头电影公开!

故事开始时的 CT 电影很有戏剧味道，这是绝不输给电影的精彩片段，不要错过!



了解魅力十足的人物的……人物相关图

"故事模式"是个由众多人物展开的复杂关系剧。看看主要人物相关图，在玩到游戏前好好对故事体会一下。



最美、最激烈的战斗在这里!

NEW FACTOR

激斗必至的两个模式!

~使用"故事模式"中育成人物，可在这两个模式中热战!

Versus mode

用煅炼过的人物对战



注意这里!

使用本作中出现的人物，本模式最多可有4人同时对战！最后胜者为赢。有全部都为敌的"BATTLE ROGAL"和分组对战的"TEAM BATTLE"可供选择兽作为战友培育的人物用于对战，定会使战斗展行到白热化!

▲在画面深处似乎看到多拉刚……使用他有必要条件吗?

▼在"故事模式"中不可能实现的战也能有了!



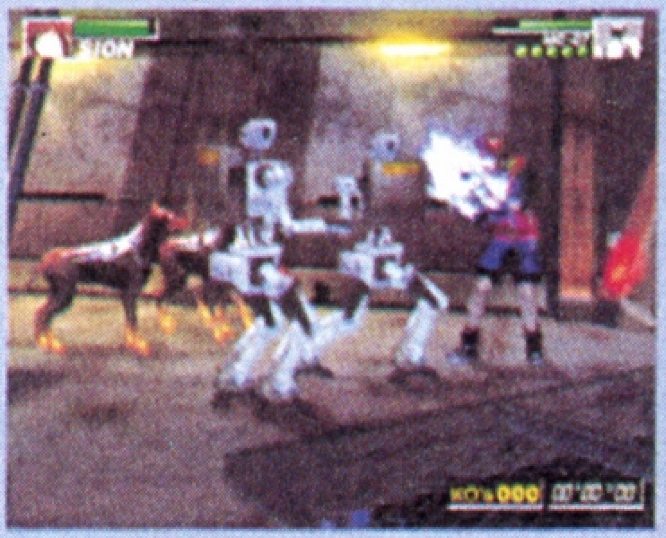


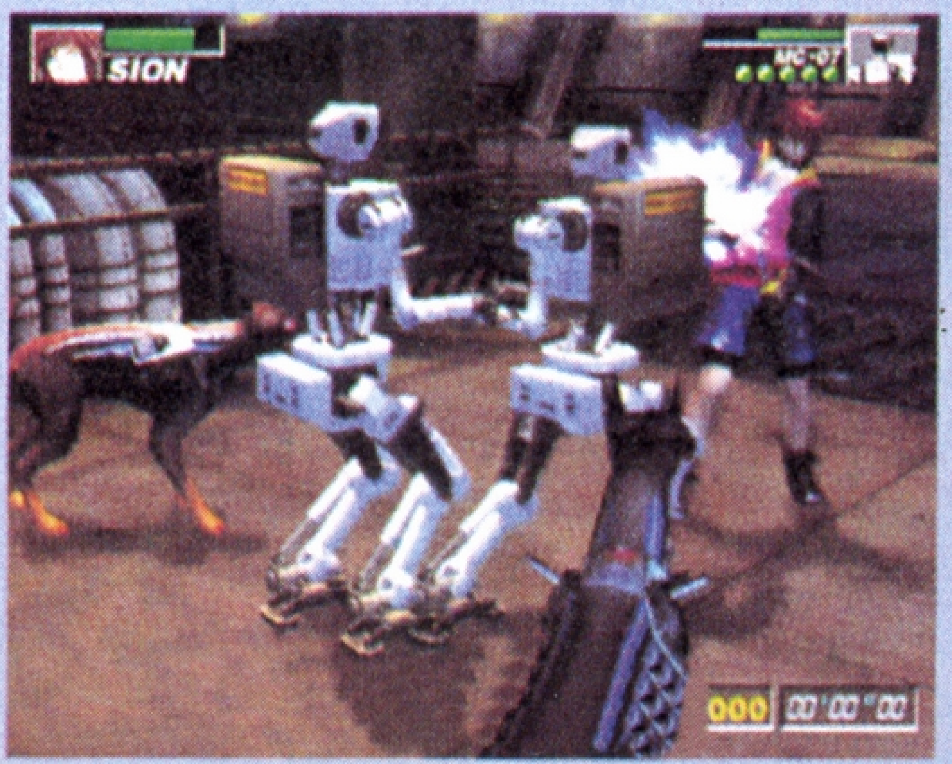
Survival mode

竭尽全力战斗!

这是一个人接近不断打倒出现的敌人，在有体力的情况下不断战斗的模式。依使用人物的成长度而难易度变化。"故事模式"无法通过的人可以在这里练练身手，此外打倒敌人的数量和CLEAR前所用时间都有表示，可以和朋友们竞争一下记录。

▼本编中有警犬出现！要是连它都怕可就无法撑下去了。

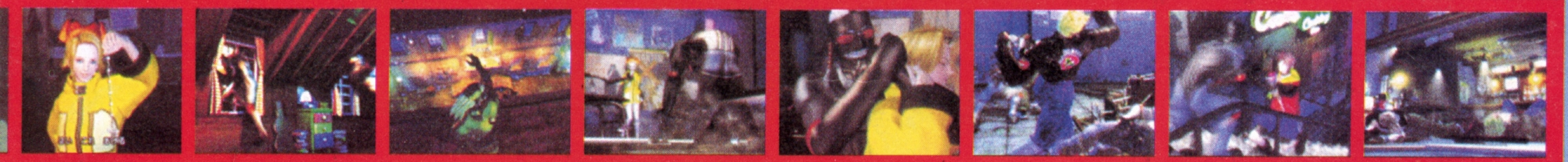






▲希奥受到大个儿机器人的攻击，被殴打得好像很痛……

◀留情是没用的，运用所有的招数把敌人打飞吧!



由众多人物编织成的故事，会在人物使用上发生变化!

"故事模式"是在特定场面时从三个人（希奥、考、瓦尔特）之中选择一人操作，依据人而展开不同的变化。右侧是潜入米加德大厦时的情况。三个人完全不同的展开令人瞩目!

这次依据所选择的人物还将有迷你游戏出现！下方照片是选择潜入暗号的迷你游戏，有些情况下选择的人物可回避战斗。



▲选择不同的暗号，战情也……

CASE ① 选择希奥



▼在希奥面前出现一匹黑豹……和希奥会是什么关系!?



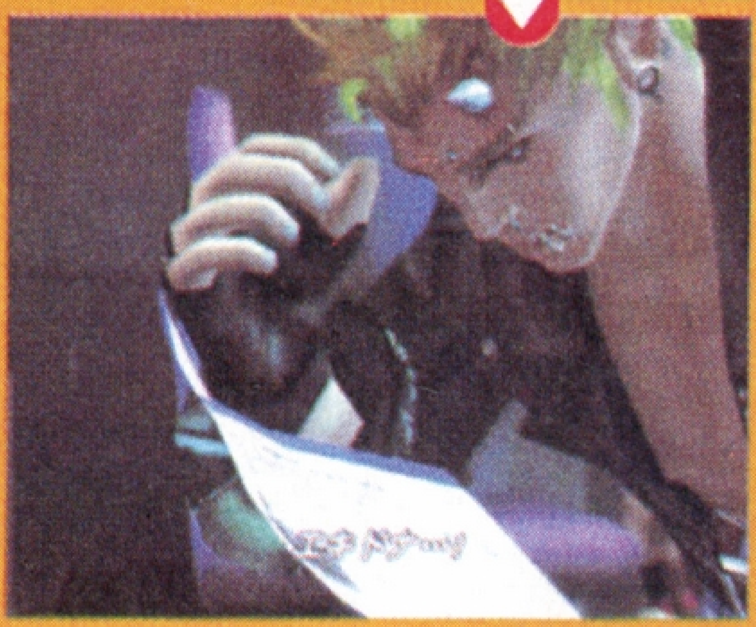


CASE ② 选择瓦尔特



▼叫出艾基德娜来的瓦尔特，似乎和她有不一般的关系。





CASE ③ 选择考



▼被发现了！是束手就擒？还是强行突破!?







GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

机种:PS2　厂商:SCE　类型:RAC
发售日:2001 年初发售预定　价格:6800 日元

这里有超越限度的战斗!



SCE 已经对 GT 2000 变更为“GRAN TURISMO3”的本作算得上是名副其实的正统“GT”系列继承者。

那么这次,我们要再次确认“GT3”的魅力,因而我们要向大家介绍在本作中初次登场的新汽车,以及更加详细的解说赛道。大家特别要注意有关初次公开的复杂型赛道的情报,而且绝对不要错过任何角落!



比赛内容是?

◀▼最能让人得到享受的便 GRAN TURISMO 模式。因为本作备有各种各样条件的比赛,所以你可来挑战完全制霸!





满载新样式



▲▶最终目的是通过驾驶比赛式的汽车来享受以最快速为目标的激烈战斗。



最强的姿态!



▲从新样式到限定式样的汽车,你可以用各种各样的汽车来兜风。



用GT式样来狂奔!

等待着你的将是最快速的攻防!

难道能够乘坐这些家伙吗……

WRX STi

在“GT3”中会有超过 150 个种类的汽车登场。当然，本作也收录了在前作中没有登场的最新车种。在此，我们要从这些新登场的汽车中为大家介绍几款这个秋季的新样式。请仔细欣赏这些也许在待上还没有见到过的令人垂涎的汽车们的美丽姿态。



▲WRX 的新样式，它搭载了进化了的 4WD 系统。



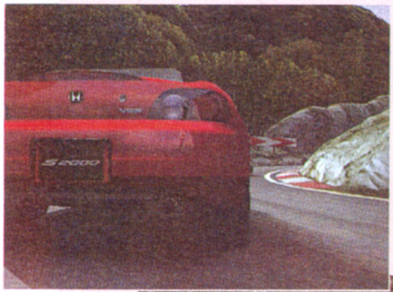
▲在前面的保险杠上印有小型的“STi”的文字。这正是最新型的样式的证明。



用高技术发挥本领!

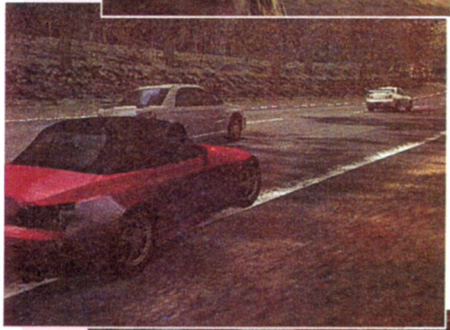
◀只要将在拉力赛中培养出来的技术投入到汽车当中，那么即使再恶劣的条件也会很强。

S2000 type V



◀搭载了划时代的转向机构 VGS 的最新样式。



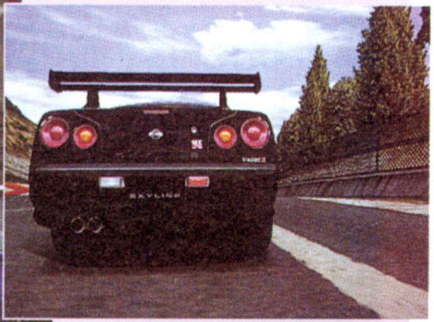




▶实际上是顺滑的转弯系统，也许这便是 VGS 的威力。

GT－R VspecⅡ





▲这不只是普通的 R34。这是搭载了 ATTESA E－TS PRO 而增加了战斗力的 GTR V SPECⅡ。

这是最终的 R34



▶高能量和超群的安定性能是这款车的特定，这便是王者的赛跑!

RX－7 type RZ





▲由高性能零件组成的、限定 175 辆的特别式样车。在本作中也能够驾驶连这种汽车。

限定 175 辆的愉悦!



PUYOPUYO BOX



机种:PS　厂商:COMPILE
类型:PUZ　价格:4980 日元



超豪华的 BOX 版就要出现啦!

在街机，FC 上都出现过的下落型金字塔元祖《PUYOPUYO》在进化后归来! 它将满载丰富的模式，超豪华的内容出场! 本次报道中让我们回顾它的历史，说细介绍这次搭载的各类新要素!!



《PUYOPUYO》系列的历史



4 个以上同样颜色的 PUYO 相连就会消失，以这为基本每次再加入少许改良的《PUYOPUYO》系列，每一作都有微妙相异之处。

《PUYOPUYO》
系列始祖级的第一作。可给对手送上一大堆捣乱的 PUYO。

《PUYOPUYO 通》
两人同时让 PUYO 消失就会相杀(让彼此的 PUYO 消失)是本系统特征。

《PUYOPUYOSUN》
加入了"太阳 PUYO"的系统，让太阳 PUYO 消失可进行强力攻击。

《PUYOPUY～O》
有特技设定的人物登场，使用好特技可以一次扭转局势不是梦!

MODE 1 《PUYOPUYO》&《通》的再版

可以和 CPU 对战的"一个人 PUYOPUYO"和只管消灭 PUYO 的"到底 PUYO 之类的游戏模式非常多。





◄在《通》里用轮盘的方式选择对战选手。

MODE 2 体验大会气氛的"公式战"!

这是全国 PUYOPUYO 大会同一规责的，一试玩家"PUYO 水平"的 2P 对战专用模式。以 20 级开始可对战一直到 1 级的胜利! 但是要注意输了的话水平就下降一级，对战记录包括胜负数次，最大连锁数和最快 PLAYTIME 都将保存在决忆卡里。



MODE 3 《PUYO コミ》和朋友们交换信息

《PUYO コミ》是可以使和 POCKET STATION 的通信模式。首先在彩晶上写自我介绍。还可以画 32×32 的自画像，DOWNLOAD 后可以给朋友们发讯息，这样在对战前选向自己的对手自我介绍一下水平。让 PUYO 们扩大交往!

集所有《PUYO PUYO》之大成的新版本——参上!

诞生了PZG“连锁”概念，可以说集名作《PUYOPUYO》系列大成的《PUYOPUYOBOX》终于登场! 加入了始祖《PUYOPUYO》和很受欢迎的《PUYOPUYO 通》的移植,还有众多新要素的本作。将用一张碟显示出《PUYOPUYO》系列9年来所有的轨迹。





SCOOP 很多种玩法可供选择《PUYO BOX》大公开!!

可以说本作主要模式的《PUYOBOX》含本系列从未有过的各种附赠模式。除这里介绍的3种模式外,不有追加了个人计时要素的《到底 PUYOPUYO 通》,最适于练习连锁的《とれーにんぐ》。打消在各色 PUYO 下面的发光 PUYO 的《挖掘 PUYOP-UYO》等多彩的模式。

用你们的数据来一分胜负!

系列各种系统到 MIX 顶
PUYOPUYO 打扰喽!

《PUYOPUYO》系列的第一作规责与后面不同（详细参照《PUYOPUYO》历史）。本模式就是用上系列全部规则的模式,从4个游戏方式中选其一决胜负!!

▼照片上红色的框子部分就是选择方法的地方吧。



用4P对战决胜负!



《PUYOPUYO 打扰喽》即使 PS 版也有 4P 对战的可能!如果选择相应的方式。加入规则，一定能使战斗进入白热化,你会用哪种方式玩呢?



▲从左往右分别是《SUN》《通》《ぐ~O》、《PUYOPUYO》的对战。

RPG 方式“PUYO
PUYOPUYO 谜

有 RPG 新感觉模式的《PUYOPUYO 谜》是玩家操纵主人公阿露露，在地图和迷宫里冒险，遭遇敌人时用 PUYOPUYO 决胜负，胜出后加经验值并升级。和 BOSS 对战会双倍升级，还可以使用物品和装备来取胜呢!



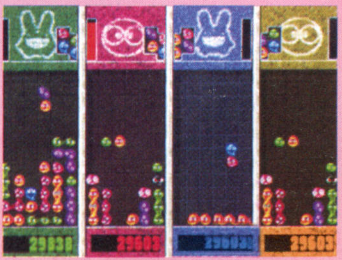


▲▼画面右边宝箱里是什么物品呢？战斗时使用什么物品好呢？

有炸弹的战略形模式
爆弹 PUYOPUYO 通

《爆弹 PUYOPUYO 通》是会送上特殊 PUYO“爆弹 PUYO”的模式。对战可是相当紧张的! 炸弹落下时，爆炸槽变会上升，到达 MAX 时就将爆炸。消掉了 PUYO,就可以把炸弹送给对手了。

▼炸弹 PUYO 在让 PUYO 消去时可以送给对战对手。



在开发中途访问制作者逸见先生!!

■现在的开发进度进行得如何？——已经进入了调整阶段。■您想让游戏者如何享受呢?——因为要花费 30 个小时左右的时间来打完它，所以我希望游戏者用各自喜欢的风格来进行游戏。■为了要开始本作，你曾参考过什么东西吗?——没有参考过某种具体性的东西。■请为读者留一两句话——在这部游戏中，人物的个性很丰富，而且即使只是来回转悠也可以享受到东趣，所以请大家务必期待!





如果这是梦的话，那么我希望早点醒来；如果这是现实的话，那么我希望早点入梦——你曾经体验过那种恶梦、不、是像梦一样的现实吗……?

“我和魔王”讲述的便是 1 个少年所体验过的真实的故事，虽然听起来非常恐怖、非常像骗人的故事，但它绝对是真实的。你有勇气打开这个物语的门吗?

我和魔王的世界观

“我和魔王”的世界观能够让人联想到童话氛围。从魔女住着的城堡到朦胧的农村的风暴……独创性的童话性设计就是童话本身。在这个幻想性的世界中，存在着各种各样的街道、田地、城堡以及各式各样的人们。

我、魔王和朋友们①

斯坦：本名“スタンリーハイハツトトリニダード 14 世”。夺取路卡的影子，在现世中复活的真正的魔王!!

ジエームス：在斯坦复活的同时而出现的神出鬼没的管家。好像和ルカ的妈妈有些秘密的关系!?

主人公：沉默寡言且不显眼的少年。家里总共有父、母、祖父、祖母以及妹妹 5 人。看起来毫无可取之处……





我和魔王的童话物语

这部童话般的 RPG 是由使用“影子”的奇怪系统和有“妖怪”存在的非常离奇的古怪的世界观构筑而成的。本作讲述的是主人公ルカ和附身在ルカ的影子上的魔王スタン这对不均匀的搭档进行奇异冒险的物语。它能够成为你身侧的影子和妖怪的物语的正言人!!

我和魔王的 4 大要素

①幻想性的美丽世界以及住在那里的住人们。物语接二连三的脱离常轨，并持续着想象不到地展开!!

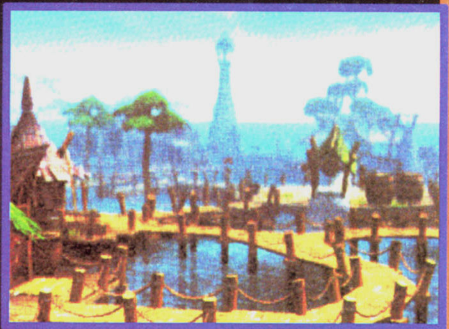
②因影子被魔王夺取而变得不开心的主人公。使用自己的影子来解开谜底的斩新系统。

③紧迫感十足的战斗。敌人与已方的大混战是压轴好戏!!使用影子而进行的大技也值得注目!!

④既遵循了 RPG 的基本文法又加入了使游戏更加充实的新要素，这使得任何人都可轻松的享受游戏!!

我 和





我和魔王的故事

这是很久以前的1个王国的物语。在王国西边的迪尼尔村中住着1位少年，这个懦弱且不显眼的少年正是这个物语的主人公。一天晚上，路卡的妹妹去看马戏团演出，但是她却被加上了不可思议的诅咒。于是父亲取出了1个奇怪的壶，他用它来描绘魔法阵并歌唱奇怪的咒文……接着在那里出现了自称为"魔王"的大魔王的继承者斯坦。斯坦与路卡的家族进行着交涉，它想要夺取路卡的影子以做为救出路卡妹妹的代价。于是路卡家族没有听取路卡的意见而与恶魔简单的签订了合同。魔王的目的是要征服世界！！但是，当魔王在壶中沉睡的期间，世界已经由冒牌魔王而弄得疲惫不堪了，于是少年和魔王开始了治退冒版魔王的旅程……



机种:PS2　厂商:SCEJ　类型:RPG

发售日:2001年冬发售预定　价格:5800日元

魔王

我和魔王的闹剧

冒险的这对搭档是只能够在影子中生活的斯坦和影子的主人路卡。虽然是绝对不能分离的2个人，但是由于众多的经历，这2人之间的关系也在进行着变化。解开谜底、冒险的启发、强烈的暴风雨……影子在意外的情况下发挥着重要的作用。





◀在有光的地方便能够将斯坦自由的唤出来。

我和魔王的战斗系统

在路卡和斯坦前往的田地和城堡中住着童话般的妖怪们。在地图上到处浮游着怪物标记，一接触到那里便会马上开始战斗。战斗是通过命令选择来展开的。







己方小组是由路卡加两名伙伴+影子这四人构成。和影子间的关系好像会影响到战斗！

罗萨利:和斯坦有些关系的勇士。常打着遮阳伞，其中好像隐藏着什么秘密。

玛尔琳:拥有能够听到天之声能力的公主。虽然最开始心气很高，但是不久便与ル力坠入了爱河……

凯斯林:被人们当做奇怪的学者，因为他是研究怪物的第一人。兴趣是剪脚指甲什么的。



我、魔王和朋友们②



你听见野兽们的咆哮了吗!?

爽快感和战略性兼有之，高速兽人格斗战的最新作借助 PS2 的力量得以大幅度提升,这次我们对新情报做深度报道。

用街机和 PS2 摆下的战斗盛宴 试试你的实力吧!

以拥有人类所远不可及战斗能力的“兽人”为主题的格斗游戏《BLOODY ROAR》。战斗中可以人向兽人,兽人向人的变身。好像同时玩两个不同性质的格斗游戏一样有趣，这也是本作的魅力，在海外也很受欢迎的本作将登陆 PS2，而且今年冬天,南梦宫也将再出街机版。

Play station 2

格斗



BLOODY ROAR3

PS2

厂商:HUDSON
类型:对战 ACT

登场人物魅力逼人

以主人公 YUGO 和女主角 ALICE 为首的众多具有魅力的人物将登场。有热血系，也有酷系，还有香艳系，滑稽系，人物们的变化也丰富多彩不会让你失望，我们现在就向大家介绍将在本次出现的人物。



▲庄重和滑稽的设计都有，涉及广泛也是它的一个优点。

新人物确认



XION 是这次新登场的人物，他相貌英俊，虽是线条纤细的视觉系造形，但变身后却是异形一样的无机物，现在他是什么生命体的兽人，他要加入战斗的缘由细节如何与故事有关都还无从知晓，但看到他的攻击效果是系列中前所未见的，期待心和想像力就膨胀了起来。



NEW CHALLENGER シオン XION

变身前和变身后差距极端的 XION,可能是各种生命体要素合成的结果。

KEY WORD 1 兽 人

在古代传说中出现的狼人十分有名。根本上虽是人类，但可在特定状况和按自己的意义下变身成野兽的生命体总称为“兽人”。在本作《BLOODY ROAR》的世界里有作为血统拥有兽人资质和后天人工创造出来的两种兽人。他们都能发挥出高超的运动能力和动物的特长能力，兽人可用人类无法达到的速度格斗。拥有令人恐惧的力量攻击敌人。他们的战斗能力都非常高。但常常会遭到人类的迫害,也有的兽人将他们的力量使在邪恶的方向上，经常麻烦不断。

超兽化

SUPER BEAST RISE

以完全兽化为目标



很明显外表变化和通常的兽化非常不同，其效果会是如何的呢？



有兽化槽就会出现开始倒计时，以变身开始时间为起点。

兽化开始！

一举定乾坤的新能力

本次追加的系统中，有越过人向兽人变身的"兽化"能力的"超兽化"。发动这个能力将使兽人们的速度加速，所有的攻击与攻击之间的时间缩短可以使用超历害的招术组合，这被称为"ENI CANCEL"要素，另外兽化时特有的体力回复能力也被强化，无论什么样的危极都有一举扭转局势的可能性，不过超兽化有限制时间，时间结束和计槽被破坏的后，将会在下次战斗到来前无法兽化。



▲兽化计积攒一定就可以发动超兽化了，人物被耀眼的光芒包围。

KEY WORD 2 关于兽化

兽化是指兽人为把自己的战斗能力发挥到最大限度，而从人类形态变身成兽形。这期间攻击力大幅度增加。有很多只有兽化时可使用的招式可以使用。技的联合范围也扩大。在人类形态时受到的创伤兽化后有一定的回复的可能。危急关头时可作为扭转局势，回复的方法使用。用野性的力量将战局的变化控制在手中。



▲这就是普通的兽化情节，和超兽化情节的照片对比，不同处一目了然。





时间结束的同时也兽化结束，在剩15秒时使用，这状态不能浪费。



在超兽化人物的身后浮现出纹章般的光芒，若对手这样了怎么对付？



超兽化与计槽抵触，在对战结束前将无法兽化。在最后关头才使用吗？



紧握拳头
不言放弃的热血男儿

温柔无限神秘
可爱的兔姑娘

憎恶讳忌血脉的
孤傲武术家

YOGO 狼

身为历代主人公是条热血汉子，为了解开自己父亲死亡谜团而投身战斗的世界，他是天生的兽人，也是重量级的拳击手。

ALICE 兔

在过去因遇到兽人而被卷入阴谋，被绑架后在拿她做人体实验时兽人能力觉醒。她曾当过护士，温柔的性格让病人也很喜欢。

龙 虎

他离开隶属的暗杀组织，认为自己的兽化能力是受到诅咒的缘故并进深山中修行，后来又回来战斗，他为人冷静沉着。

美丽画面

美丽画面～画面等级的高度优质用你的眼睛来确认！

HIGH QUALITY GRAPHICS

这回的《BLOODY ROAR》的平台得 PS2 之力得到强化，不了解系统，光看画面就已经很让人期待了。当然本作也顺利地进行了。人物固然如此，兽化技的效果和背景的制作也都精美异常。





KEY WORD 3 场地的变化

PS2 高度的表现能力和处理能力使得场地的被强化表现十分地引人注目。场地的高低差度是否将会影响到比赛，有无超伏的场地这两点尚未被确认，但看照片可能："比赛中场地若被破坏，可能落在不同的地点"，以前"被障碍物围起的四方形场地看来被舍弃了，而且看照片，似乎还有与比赛地关的飞机在远处进行起飞和降落。它会在激烈的战斗中起什么作用不得而知，但这也是使游戏更加丰富吸引人的重要表现。到底在我们登场时，会是什么样的场地等着我们战去战斗、敬请期待。



清晰细致的画面在高速演算下诞生出战斗名场面。





故事将会怎么进行下去？战斗的舞台又是怎样的？我们将陆续为读者作详细报导。

完全超越系列的前两作！

CHARACTER



使用无道理拳法的少女

URIKO　半兽人

她和 ALICE 都接受实验，却是不完全觉醒的半兽人，从龙那里学拳法，成了很乱来的外行人拳法。

有忍血脉的传说中继承者

爆榴　鼯鼠

是忍者末裔的年轻人。以前被 YUGO 救过性命，后来就跟随在他身边行动，其行动体术令人瞠目。

世代流传，佣兵中的佣兵

GROO　狮

战场上佣兵之间有如传说般存在的他，是 YUGO 父亲的朋友，因此他要帮助 YUGO。

继承强大血统的年轻女丈夫

MARVEL　豹

GRDO 的女儿，在寻找毫无音信的父亲时认识 YUGO。和父亲一样是力量形战士。

落到兽人们头上的新敌人……

新故事

“兽人”是对有变成兽形能力，远远超过常人能力的人总称。要确认他们的存在一般要数年时间。因为对兽人能力的误解，使人类和兽人之间发生过不幸的冲突。但有良知的人们总是尽力回避事态发展到最恶地步。这时在兽人之间也有奇妙现象发生，他们的身体中出现“纹章”一样的东西，而“纹章”的出现能使能力爆发性地向上提升，这被认为是一种成长的证明紧接着有“纹章”的人死于非命的事件震撼了世界。虽推测是因得到“纹章”的力量而疯狂，但并无人知道真正原因。YUGO他们在与知作战胜利时也到了“纹章”恐怖袭击。他们为了解开“纹章”之谜，防止兽人出现最恶危机而采取行动。但他们还剩下多少时间，无人知晓……



短促的力量，这回的主题到底是什么呢？这次系统的超兽化也许就是故事的主线，强大而

KEY WORD 4 故事的变化

以主人公YUGO为首，与滥用兽人力量的恶人展开殊死决斗的《BLOODY ROAR》系列已经到了第三作了，这之前没有玩过本游戏系列的人可以读读我们对前两作故事的介绍来了解，预习，复习故事。

画面的变化也值得注意!





BLOODY ROAD

世纪末，有神奇能力的人们突然出现了，和“兽人”相似有超强能力的这些人所属的大型企业“戴伦”公司在反复拿兽人作实验。YUGO为了寻找失踪的父亲，遇到了GRDO这样的兽人们，并得知“戴伦”公司的存在。他们团结起来与戴伦公司斗争，以救出其它兽人。

BLOODY ROAD 2

“戴伦”公司的罪恶被暴光于天下，兽人们的存在也被广为人知。但胜过“戴伦”公司的邪恶研究，兽人结果还是遭到迫害。于是兽人中出现要与人类对抗的势力，他们进行专对人类的恐怖活动和绑架兽人。人类的兽人的关系持续紧张，以YUGO为首的兽人们再度被卷入大的战乱中……



利用兽人的恐怖兽人

毒岛 变色龙

在兽人解放战线对兽人进行研究的疯狂科学家。他的格斗方式就是把对手弄翻在地。

美丽，而且强悍

JENNY 蝙蝠

身为超级模特也是个女间谍，在前作中暗中相助YUGO和GR-DO，空中战得意的特殊战斗方式。

为复仇而归来的人

STON 昆虫

被毒岛改造的原“戴伦”公司的研究员。他活着只为向毒岛报仇。战斗方式是摔和力量型攻击。

归来的帝王，有何目的?

SHENGLONG 克隆

由毒岛制造出来的龙的克隆体，率领兽人解放战线，这次要干出什么来?

时间是 21 世纪初期，世界局势处在不断出现武力冲突的不稳定状态中。国际和平维持军（NTA）的主力空母“NORTHERNLAND”在太平洋上航行时突然行踪不时。为了了解事态。NTA 紧急组织救助队前往现场营救。但是，就在即将降落在空母舰上的他们遭到了来自空母的对空射击的袭击。救助队好不容易成功着陆后，出现在他们眼前的是令人难以置信的情景：空母上的成员在他们的眼前变身成了怪物……



航空母舰

NORTHERLAND

在运送于太平洋演习地偶然发现的“某物”时，突然音信不通。在舰内生长了无数的植物，有如热带丛林。甚至还有拟态植物的怪物存活。



空母惊魂

CARRIER THE NEXT MUTATION





机种：PS2　厂商：JALECO　类型：A·AVG

价格：价格未定　发售日：今冬预定

本作是去年 DC 版出售的移植作。在漂在海洋上空母的这个密闭空间里与压倒性多数敌人对峙。在移植时，进行了如操作性提高和追加影像等各种改良方案，使临场感更加浓郁。

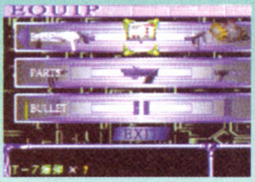
与先行发售的 DC 版有何不同?



舞台与 DC 版相同，不过人物设定和故事多少有些变更，此外靠 PS2 画像处理能力的强大还使一画内登场敌人的数量大幅增加，让战斗的紧张感加强不少。

解开众多谜团，奔走于过酷的战斗 A·AVG

本游戏属 A·AVG 类。操纵主人公杰克在怪物们支配的空母上探索。空母内的怪物也接连不断地袭击杰克。还有各种陷井在等着玩者！玩者可以使用各类武器击退怪物，利用道具来解除陷井。实现游戏的最终目的，找出发生在空母上的事情的真像。



◀根据不同状况用物品是活下去的条件。

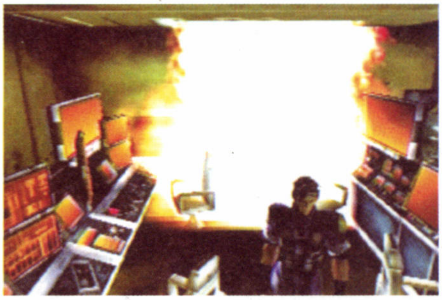
空母已经变成了怪异的地主

在满是植物的舰内，移动是件辛苦的事。当通路被树木塞满时，用炸弹和特定的武器将它们清除就可以移动了。

▶在舰内得到炸弹，也可以对敌人使用吧……

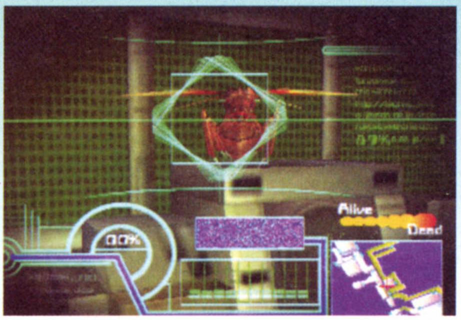
▼门被树木挡住，用爆炸确保道路通畅。





CHECK POINT 1 特殊观测仪

杰克的初期物品里，有军人标准装备特殊观测仪。这是可拥有识别拟态敌人和夜视能力的装置，还有武器瞄装等各种用途的重要物品。在战斗中会帮你很多忙。右侧是这个特殊观测仪的主要使用法。此外，在画面上还能显示敌体力，许多敌人在此装备下都会无处遁形。



Ability 1 发现敌人

可以发现拟态成植物的怪物，另外在黑暗中还会自动切换成夜视模式。



Ability 2 装备变更&攻击

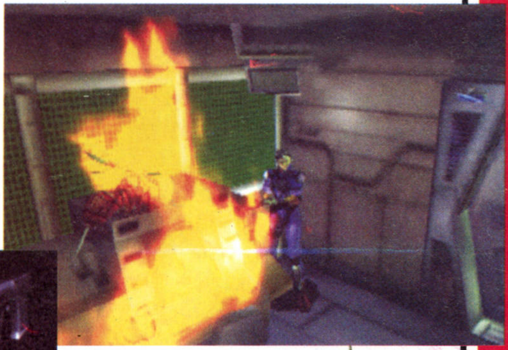
观测仪使用时可以变更武器装备。发现敌的弱点以使用更有效的武器，同时还可以换弹药。

Ability 3 参照周边、地图

观测仪使用时将表现以杰克为中心的地图。看上去是植物覆盖的墙壁在地图上却是确认为通路。

CHECK POINT 2 武器的组合

用在舰内得到的武器和零件可以进行组合产生出新的强力武器，但强力武器容易受到弹药数量的限制，必须根据情况交替使用武器。







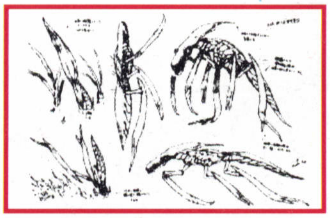
▲武器的种类很多，有普通的手枪，炸弹和手榴弹，当然也有分各种弹药使用的中型武器。

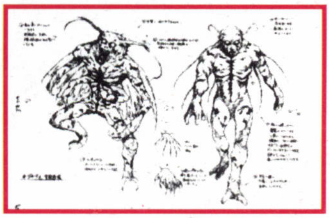
徘徊在舰内的异形生物们

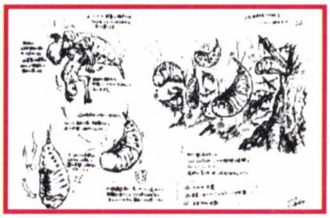
在这个游戏中出现的怪物们是现实世界生物进化，变态的产物。因此，它们像实际生物一样以拟态形式潜伏在墙壁、床、和植物周围，等待着杰克的出现。右图就是它们的真实面貌，它们的设定资料制作得相当精细。

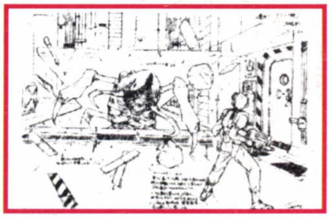


充满植物的航空母舰内，通路上密麻长满竹林











LUNATIC DAWN TEMPEST

ルナティックドーン テンペスト

自由度极高的超高度冒险游戏《LUNATIC DAWN》在各位 FANS 的支持下，终于移植 PS2 了。

机种：PS2 厂商：ARTDINK 类型：RPG
价格：6800 日元 发售日：2001 年 2 月

自由冒险的新序幕





前作《LUNATIC DAWN》发卖之后才 1 年多的时间，全新版本就出台了。说到本系列的最大特征，正如 FANS 所期待的那样，游戏的自由度又大大提升了。在新作《LUNATIC DAWN TEMPEST》中，其系统概念依旧，改进最多的在故事方面。以动乱的阿若古利亚为舞台背景，由冒险者一人自由行动，展开故事。从中可体会到系列剧的乐趣。这次将以新系统为中心作一个介绍。







一个少女梦见了冒险者……

在阿若古利亚大陆上，分布着 7 个国家。各国相互牵连，相互限制，形成了一种微妙的关系，因而勉强维持着和平状态。在丢那米斯国住着一位少女名叫和萝，她一直很崇拜她的冒险家父亲，自幼立志成为一名像父亲一样的冒险家。可是将她养大成人的亲戚阿达姆却强烈反对。然而和萝并没有死心，女扮男装潜入镇上的矿山，日夜辛劳为冒险积蓄资金和锻炼体力，她的坚强意志终于打动了阿达姆的心，终于，和萝带着梦想，作为冒险者踏上了旅途……

STORY

福斯特

偶然的事件使他和和萝共同踏上了冒险。别看他外表像个小孩子，其实已经由 500 岁了。

和萝

憧憬冒险生活的快乐女孩。为积蓄冒险必要的资金和锻炼强壮的身体，女扮男装天天来到矿山帮忙。

自由冒险和壮大的故事
这就是 PS2 的《LUNATIC DAWN》

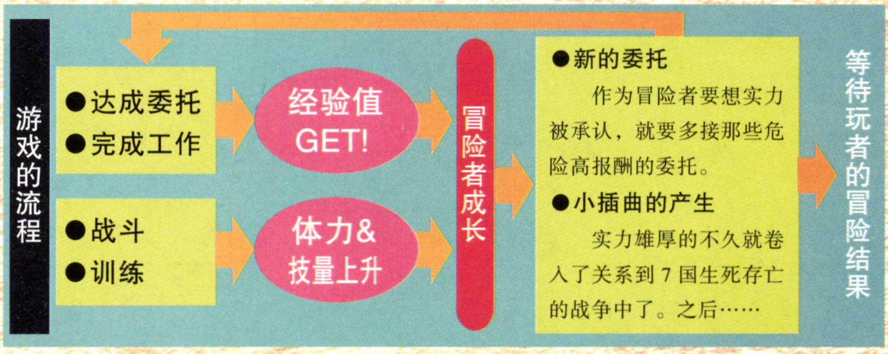
新生系统大检验！！

基本系统

系统依然是“依赖”系统，此外，本作还追加了“JOB”系统和一些新要素。这里就将游戏的支柱：“依赖”和“JOB”两大系统介绍给大家。

一流冒险，如你所愿！

此游戏的重要目的就是要成长为一流的冒险家。为此，当然要经历战斗和训练来锻炼自己，除此还需要接受委托、掌握工作，来增加冒险者的经验值。具体地说，战斗和训练是用来短练“筋力”和“技量”的，委托和工作是为了取得经验值。无论只重视其中哪一个，都不能成为一流的冒险家。然后，成为冒险家之后……就是你更期待的冒险。



●游戏核心CHECK！！●

依　　赖

迈步世界，各种委托纷至！

和箩接受委托并完成任务，就可以得到酬金和物品。这与前作只能在酒馆中接受委托不同，她可以听街上所有人的烦恼，然后帮他们解决。委托的种类也多种多样。将会接受什么样的委托，怎样去完成它，也是此游戏的一大乐趣。

委托的流程（例）









JOB

熟练工作，得到经验值！

可以选择在世界各国作矿工的工作，这叫做“JOB”。工作内容也不光是当矿工，还有巡查员、工长等，极富变化也有很多乐趣。





▲依工作国家不同，工种也不同。
▶矿工就是采掘矿山。

战斗系统

与前作相比变化最大的就是战斗系统了。“TEMPEST”在PS2中的3D描画能力增强了。还可以以一人称进行战斗。

新导入的系统是“AIBS”

这个系统就是说，攻击方可在攻击范围内自由移动，制定攻击重点。相反，防御方可预想对手的攻击重点，在防御范围内自由移动。然后在攻击瞬间若攻击方下手重，则可以给防御方以打击。相反，若被防御方低档住了其攻击，则攻击没有效果。

战斗画面











一起去探索

满载友情与冒险的RPG!!





如果一个人去探险肯定是刺激的，但如果能够和好朋友一起去探索便会有很多快乐，下面我们就来介绍这款可以自由选择伙伴和冒险的 RPG《一起去探索》。

机种:PS2 厂商:SCE	类型:RPG
价格:5800 日元	发售日:2001 年 1 月 11 日

情报大公开！！

和富有个性的主人公一起展开冒险吧！



在此游戏中，只有伙伴才具有你所需要的特殊能力，为了排除障碍就需要他们的帮助。然而，最重要的就是要知道他们的居住地和具有何种能力。去“日子街”吧，那里有各种各样的情报，和拥有特殊能力的角色的介绍。这可是冒险不可缺的重要环节呀。

11 个主人公与“拜托”系统！

伙伴有 10 人都具有特殊能力。一定要得到他们的帮助哟！

掌握各角色的特殊能力！

10 个伙伴每人都具有 2 种的特殊能力。以冒险的目的来选择伙伴（最多为 3 人）借助他们的力量来完成冒险！

主人公



能组织周围的人，具有不思议的魅力。



主人公与伙伴们居住的“日子街”！

冒险的据点是“日子街”，主人公可以在这里收集情报，买酒、食物和武器。总之这是一处不可缺少的设施。除此之外也有其他可遇见伙伴的场所，但其他场所的名字隐藏的。现在就将这些作一个介绍。

街边一隅



竞技场



▲出入自由，也成为了孩子们玩耍的场所。

◀这条街叫“日子街”，名字的起源可追朔到100年前。

遇见的伙伴



城门



▲可通过人、马车，是个大建筑。但危险也时常会从这里冒出来。大人总这么教育孩子“不要到城外去，太危险”。

遇见的伙伴



check it! 有常在街上行走的人物！

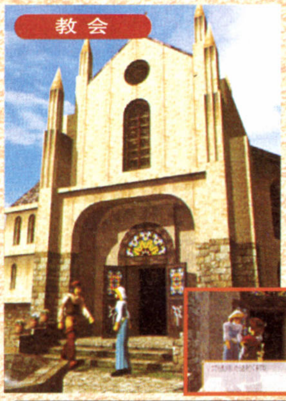


以下介绍的5位伙伴是在街上行走时遇见的。其中包括经常在街上行走的人。这样就不用特地费劲的去找他们了。但冒险缺少不了他们的帮助，加油吧，把他们全找出来吧。

在街上遇见的伙伴



教会



◀这里的人信奉的是一位叫作费如叟的神。

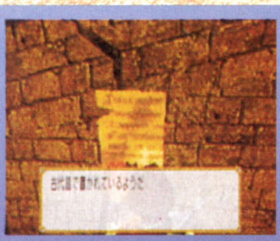
在教会遇见的伙伴





驱使伙伴们的各种能力消灭障碍！

冒险途中时常会遭遇到各种各样的障碍。这时就是伙伴各显其能的时候了。依照障碍的种类来选择持有相应能力的伙伴，实行“拜托”系统解除障碍。然后，往复进行冒险。



例 拔出被封印的剑



▲首先要拜托会解咒的瑟莉娥。



▲然后委任有力气的尤玛拔出深入地中的剑。

齐心协力得到宝剑



check it! 相同的场景伙伴不同反应也不同！

拜托的伙伴不同，消除障碍的效果也不同。每人都有其富有个性的台词，一个任务在开始前最好考虑角色的性格和特点，然后再分别来对其进行委托。

萨娅的场景



◀即使很顺利的将锁解开了，态度依然很谦虚。



▶而迪娜解锁成功后，就变得很臭屁了。

迪娜的场景

MAGIC: The Gathering

那个“MAGIC：THE GATHERING”初次在家庭用游戏中登场，而且预定要能够进行网络对战。



机种：DC　厂商：SEGA　类型：CARD GAME
价格：6800日元　发售日：2001年发售预定

“MAGIC：THE GATHERING”在DC上登场

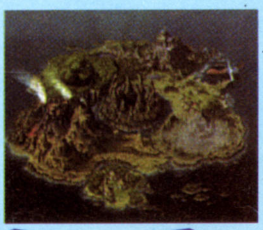
这是最近博得人气的卡片游戏。这部可以算得上是卡片游戏的元祖的“MAGIC：THE GATHERING”在DC上登场了。

“MAGIC：THE GATHERING”是诞生于美国的卡片游戏，它在日本国内也博得了众多FANS们的喜爱，它在全世界中可以算得上是最有名的卡片游戏。游戏内容是通过持有各自独自创造出的DECK来进行对决。游戏者要成为住在幻想世界托西亚的巫师，然后通过使用ソーサリー（魔法的咒文）和召唤各种各样的クリーチャー（魔法的生物）来与别的巫师进行战斗。

在DC版中，脚本故事是以基本系列最新版的“第6版”为基础而展开的。而且预定要能够进行网络对战。

STORY

这是位于多次元宇宙托西亚的边境的普雷恩。这里有管理5色的魔法能量的行会，并且他们全是由最高议会而进行治理的。但是，这里突然遭受了异世界的侵略，而且5色的マナ也被侵略者夺走。最高评议会的长老亚哥查为了打倒侵略者们而送出了许多位魔法战士，但是全部都没能回来。而且被做为最后的希望而选出来的魔法战士就是你。



出土地卡片而得到マナ

如果出土地卡片的话，那么便能够产生出魔法生物和魔法咒文必要的マナ（魔法能量）。





消费能量来召唤魔法生物

能够通过消费土地卡片产生出的魔法能量来召唤魔法生物和使用魔法咒文。

对手的体力归0便是胜利



魔法生物和魔法咒文能够和击对手自身和对手的魔法生物，这对游戏者是相当有利的，使用这些东西来减少对战对手的体力（初期值是20），当对手的体力归0之时便是你胜利之时。

介绍基本性的游戏流程

就像左边介绍的那样，这个游戏大体上分为3部分：①通过出土地卡片来产生出魔法能量。②消费魔法能量来召唤魔法生物，并且用魔法咒文来攻击对手。③将对手的体力降到0的一方便是胜方。接下来我们便要向大家介绍游戏的基本游戏程。首先要决定攻击顺序，其次要通过旋转制来进行战斗。等到全部的关卡都完成之后就会轮到对手的旋转。在胜负分出之前要一直进行这种转换。



通过和长老们进行训练来集全卡片

在游戏开始之时要从特性各异的 5 种颜色中选择自己的 DECK。但是，开始时的 DECK 都尽是一些弱的卡片，并且只有 1 种颜色构成。所以，你要通过和长老们进行战斗，训练来聚集卡片。如果弄到卡片的话，那么便要组入 DECK 中。如果制作造强劲的 DECK 的话，那么便能够战胜 5 位魔法能量战士（操纵各色的魔法能量的能力者）。如果能够打倒全体魔法能量战士的话，那么便能够与侵略者的 BOSS 进行战斗!!





5 种颜色的特征

白：拥有神的奇迹和治愈能力。成为主力的魔法生物虽然很小，但是大多都能够方便使用。

青：善长幻惑及混乱的颜色。特征是拥有很多具有飞行能力的魔法生物。

黑：善长破肉断骨这种战斗方法的颜色。魔法生物大多都是拥有再生能力的顽强的东西。

赤：善长给与直接伤害的颜色。虽然魔法生物也很优秀，但是难点是缺乏柔软性。

绿：善长活用丰富的魔法能量的这种战斗方法的颜色。有许多大型的魔法生物，能够进行安定的战斗。



▲在训练之前要确认自己的 DECK 的内容。



收录了“第 6 版”的“独创卡片”

在本游戏中出现了许多具有魅力的卡片。在 DC 版中，卡片是与最新版的“第 6 版”卡片相对应的。而且，DC 版中还收录了许多独创的新的卡卡片。聚齐这些卡片也是这部游戏的乐趣之一。而且，您可以用聚集的卡片来制作自己喜欢的 DECK，如果用这些 DECK 在战斗中取胜的话，那么你也应该能够得到最大的成就感!! 而且还有值得一提的是，在游戏中也会有卡片的原作插图画家亲手创作的 CG 登场。







1 UP SET

将在之前几轮中使用过的卡片放回到原来置的场地。顺便说一句，使和过的卡片会被横放。



2 ドローフェイズ

这个ドローフェイズ能够将自己 DECK 的 1 张牌放到自己手中的牌中。出什么牌的瞬间是十会紧张的。



3 主战场

这个主战场能使用魔法咒文及出土地和魔法生物。在这之后便成为战斗场地，再之后便还会成为主战场。

出卡片的情况

选择“手中牌”的项目之后，手中牌便会 UP。能够使用的卡片被明亮的表示出来。土地卡片是 1 轮只能出 1 张。



召唤魔法生物的情况

在召唤魔法生物之时，被写在卡片上的能量则成为必要之物。土地卡片变成横放后便不能使用，这时要根据土地卡片的颜色来弄到能量。





4 战斗フェイズ

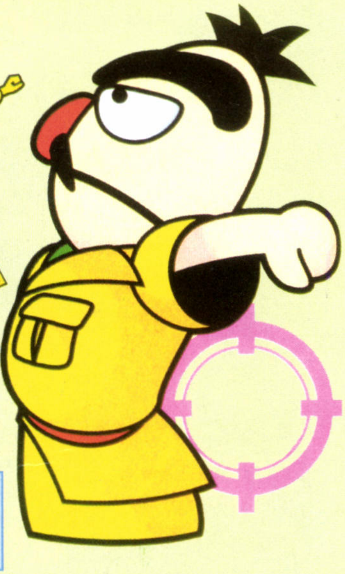
这是使用魔法生物向对手进行攻击的场地。在对手选择防御魔法生物的情况下会形成魔法生物之间的战斗。如果不是这种情况的话，那么便可以直接攻击对战对手来减少他的体力。











咚咚和铛铛大活跃的多变化射击游戏第三弹《GUNBALINA》登场。有关射击的迷你游戏满载,一定让你玩个够!

机种:PS 厂商:NAMCO 类型:SHT	
价格:5800 日元 发售日:12 月 21 日发售预定	

今年的岁末聚会就在《GUNBALINA》!

保卫爷爷系

所谓的爷爷不用说大家也知道是指咚咚和铛铛。保卫爷爷系的迷你游戏中会有诸如蚊子等目标出现,把陷入危险中的咚咚和铛铛从它们手中拯救出来吧!



▲逐个将左右窗户中出现的蚊子击落。



◀赶快去救被大炮攻击的咚咚!

射击坏蛋系

将从暗处冲出来的坏蛋一个一个解决掉吧!不过大家要注意在出现的人中也有无辜的平民哦,如误伤的话 LIFE－1。





►在三层的住宅前出现了许多犯人。

一击必杀系

将登场的唯一目标用一发子弹干掉,如果失误的话也不会再有机会,难怪连咚咚和铛铛的表情都这么紧张。





▲在这种战斗中如果没有眼明手快的技巧便会立刻失败。

可以由多人参加的射击游戏《GUNBALINA》终于来到大家的面前。这次的系列新游戏中也收集了很多迷你游戏哦!

各种迷你游戏包括"击中 15 个以上的怪兽"、"用一发子弹击中茶碗"等要求,而且必须要在限定时间之内完成。在每个游戏结束以后,命中率、击中个数和远处射击数等统计数字被列出并算出总得分。对战模式的时候就是靠这个分数来决定胜负。迷你游戏的数量比软件同期发卖的街机版多出了 40%,共有 87 种!当然,只在 PS 版中才有的原创模式这次也包含其中,玩家肯定能够在咚咚和铛铛的世界中得到满足!

游戏中制作了许多十分好玩的模式!





▲►游戏模式全部共有 5 种,如果能拥有两支光线枪就会乐趣倍增!

本游戏中的模式选择画面!





▲利用这个简易的打字机来输入玩者的大名吧!

红蓝目标系

在这种迷你游戏中会有红色和蓝色的两种目标登场。1P 要射击的目标是红色的，而 2P 的目标则是蓝色。注意不要打错了，这样是要减血的哦。


▲在运动的过山车上会出现红兰两色的目标，要看准后再打。



◀随机出现的红兰目标会在短时间内消失。

黑白目标系

将黑白色的目标个数消灭达到要求数值以上的迷你游戏。游戏中也有击中会减血的炸弹，不要弄错了。



▶玩者要击打回转方块的“爆弹面”。



利用 BONUS 恢复 LIFE？



在街机模式中一次、耐久模式中每 10 关一次的 BONUS 关。在这里会有四个宝箱出现，如果运气好的话击中的宝箱中可能会有 LIFE 的奖赏，当然也有加分的奖励在里面哦。



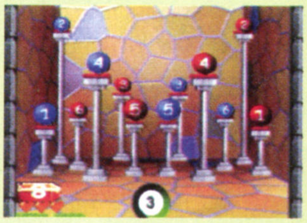
▶在奖励关卡中玩者要尽量地取得高分才能将先前失去的生命值补充!

GROUPING 系

以人形玩具为目标，击中中心点的得分最高。另外还有按照数值大小依次射击的游戏，种类很多。



▲玩者要在短时间内找出不同的家伙，并向其射击!



连射系

没有子弹数量限制，只是乱打就可以的简单规则的迷你游戏。但必须在规定时间内完成。



▲画面上不断运动的坦克是玩者攻击的目标!



PARTY PALY

▶最多可以有 8 个人参加的 PARTY PALY 模式。这里有循环赛和组队两种模式供玩家选择。





耐久

◀咚咚和铛铛登塔挑战迷你游戏的模式。塔的高度有 87 层，当然途中不可以 CONTINUE 哦。

脑力系

和上一个连射系的简单规则不同，这个迷你游戏可要动点脑筋了。不知道铛铛和咚咚行不行呢？

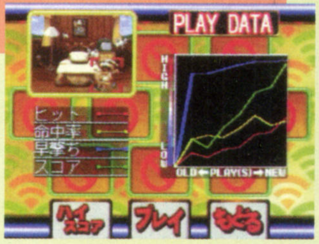


▲在物体投出的瞬间向其射击，要尽量射击相同的颜色。



训练

▶可以玩游戏中所有迷你游戏的练习模式。在游戏结束后，以前的射击成绩会用图表的形式表现出来供玩家参考提高。





◀在模式选择画面下出现的咚咚和铛铛以及 UFO 可用枪射击。而且 OPTION 和“名字输入”也可用射击来完成。

射击！

变化系

可以多人一起娱乐的好玩迷你游戏都收集在这个变化系当中。和咚咚和铛铛一起来疯狂一下吧！



▲向空中落下的废物进行射击，目的是保护河流的清洁!



机种:PS2
类型:RPG
厂商:SCE
发售日:2001 年春

偿 つぐない tsugunai™



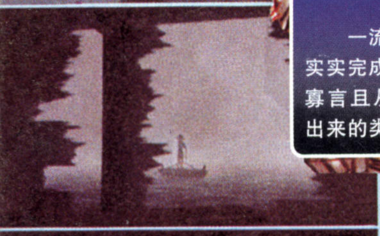
这是引起 RPG FANS 们热切注目的、令人期待的新作“偿”。我们将把大家更加深入的带入这个游戏所具有的魅力的世界中。

让我们锁紧被众多谜团包围着的“偿”之世界!!

“偿”是因触怒神而成为魂魄的主人公雷斯为了取回肉体的冒险 RPG。我们从样品 CD－ROM 中了解到了一些情况,这次我们就要为大家介绍游戏序盘的故事和成为游戏的舞台的瓦伦迪亚的城镇,而且还要向大家介绍 3 位新人物。







STORY 核查游戏序盘的故事!!



成为魂魄的主人公

雷斯

一流的干将,能够确确实实完成委托。是那种沉默寡言且从来不将感情表现出来的类型。

能干的雷斯接受了瓦伦迪亚城主的命令而要找寻神创造的“宝珠”。在“宝珠”沉睡的圣之岛上,雷斯打到了漂亮的“宝珠”。可是,他这种行为触怒了神,于是塔将他卷入并崩塌。不过,神的惩罚还不此如此,雷斯的魂魄和肉体也被分离了……



耸立着的巨大的塔!!



雷斯乘船前往圣之岛!

▶接受了委托的雷斯与城主手下的士兵们一起乘船前往圣之岛。



在塔中发现了宝珠!!



看守袭来!!

▶守护『宝珠』的怪物巴尔罗克出现了!在死斗之后的瞬间……



塔开始崩塌!而且……

▶塔突然开始崩塌!而且雷斯的魂魄和肉体也被分离。

Check! 成为魂魄的主人公应该完成什么事情?

因触怒神而成为魂魄的雷斯应该附身在拥有烦恼的人们身上,从而代替他们来解决问题。而且,在治愈众多人们心灵的同时便能够取回自己的肉体。



附身在烦恼的人身上

▼人们拥有的烦恼有时也会成为战斗!

◀从人们的对话中找出有烦恼的人。



解决问题!

初次公开 OP 电影!!

这是由美丽的 CG 和幻想性的图解构成的 OP 电影。坐在小船上的有些寂寞的非塞拉的表情能够给人留下很深的印象。

WORLD 成为游戏舞台的ウ瓦伦迪亚的城镇的注目点!!

物语是瓦伦迪亚的城镇为中心。所以我们要向大家介绍城镇的设施！且城镇外面还有墓地等地方，因事件不同，有时也会穿过城镇的门而前往这些地方。

城 门

有门卫把守，不能够简单的进入。在城的地下有能够训练的洞窟。





▶因附身人物不同，所以有时可通过。



武器店

能购入武器和防护具。因为雷斯是魂魄，所以不附身于别人的状态下是不能买东西的。





▶如果战斗是苦战的话，那么可以在这里强化武器和防护具。

大教堂

可以称得上是城镇的象征的巨大建筑物。可是，因为现在正在建设中，所以不能进入。士兵经常催促工程的进行。



酒 馆

地下是酒库，地上2层是旅馆，但是游戏者好像不能够住进去。



◀如是女性非赛拉也许不会找到伙伴。

道具屋

这个城镇中唯一的道具店。但是最近，店主好像正在为提高营业额而苦恼。



▶在这里能够购入回复物品等。

沙 滩

虽然是普通的沙滩，但是因为有妖怪居住的洞窟，所以一部分的领域是禁止入内的。





港



空 房

位于城镇外面的空房中住着一位能够为你出主意的妖精“那比”。且在这里也能进行 SAVE。

▼那比常在里面床上睡觉。游戏陷入僵局，你可听取他的建议。



CHARACTER 网络故事的3位重要人物!!

在游戏中登场并能够附身的人物共有11人。这次我们向大家公开两位能够附身的人物。因为他们是可以附身多次的人物，所以你一定想要知道他们到底具有什么样的烦恼。而且，做为建议者角色的妖精“那比”也值得注目!

KEY CHARACTER

能够看到成为魂魄的雷斯的少数人物之一。虽然尖嘴薄舌，但是做为游戏中的建议者角色还是能够给与雷斯各种各样的帮助的。



怕麻烦的妖精

那比

住在城镇的空屋中的多莫沃种族的妖精。害怕麻烦的性格，而且也不擅言辞。

Check! 这4人是能够战斗的人物!!

在能附身的人物当中，下面介绍的4位人物是能进行战斗的。因为所附身的人物不同，所以能力和能装备的武器也不同，你有必要配合你所附身的人物来考虑做战方法。



附身后能够战斗的人物





倒霉且胆小的见习僧士

阿捷哥

虽然有着强壮的身体，但是却有着胆小的性格，所以被朋友们当成麻烦的人来对待。虽然僧官评价了他的潜在能力……

失去记性的原兵长

拉克尔夫

丧失记忆的原兵长，虽然被驱逐出城，但是却想不起理由。性格是那种粗暴且蛮横的。

我将生命



机种:DC 厂商:SNK 类型:对战 ACT
价格:5800 日元 发售日:12 月 21 日发售预定

这是 SNK 的“月华剑士”系列第二作的 DC 移植版,借助 DC 强大的 2D 机能,使得这个游戏得到更好的体现,游戏中的人物和故事设定都相当精彩,格斗时的手感继承了 SNK 格斗游戏的一贯风格,三种剑质的选择使游戏更具对战性,更适合不同格斗风格的玩者。游戏中几乎包括了月华所有的角色,不知街机版中的黄龙是否会再次登场呢?!



枫(觉醒)

嘉神事件后半年。枫身为青龙的使命使他将“地狱门”封印,为寻找“常世的使者”而开始了新的旅程。

雪

在和枫一同调查“地狱门”的时候,当得知有关线索后,雪的心中产生了一个疑问,为了确定这个疑问,雪沉默地踏上了旅程。

御名方守矢

在经过了半年修行之旅后,守矢感觉到了一股遥远而又令人怀念的巨大邪气存在。为了确定事实,并搞清自己的过去,他也瞄准“地狱门”。

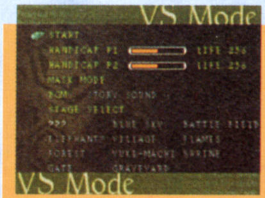
刹那

他是来自“地狱门”的人,被对“常世里”有强烈的思念,死于战乱中的乳婴怨灵所附体而出生,与端正的容姿相反,内心是真正的“恶”。

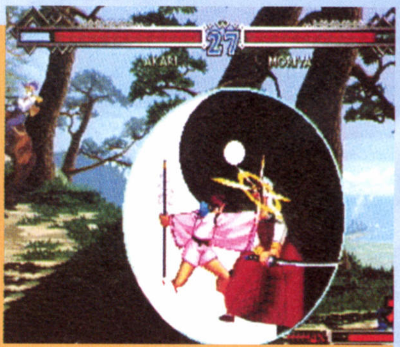
托付给我的宝剑，现在正是赶赴战乱之时！

在遥远的神话时代——世界上并不存在“死亡”。当最后“死亡”造访世界时，变化开始产生了。为了执行保护时间秩序的“封印之仪”，就将死封印在了“地狱门之内”。于是诞生了“现世”和“常世”两个世界，开始了“生与死”的历史。

由剑客们交织成的战斗历史——幕末浪漫，在DC版中将更有味道。本期特意为大家介绍DC版原创游戏模式。



HANDICAP方而后 设定也很充实，看不见体力计和血槽，会使战斗更紧张。



DC版中丰富的模式

与朋友一起来比剑吧!

VS MODE

和朋友或知音一同享受对战的快乐。用尽一切剑技，与对方抗争!



TIME ATTACK

在限制时间内以砍倒人数来竞赛。在体力和时间都有限的情况下，去猛切吧!

TRAINING MODE



练习必杀技的模式，陪练对手的设定项目也很丰富。

ART GALLERY

《月华的剑士》的世界中，各种各样的造型彩图收录在此，令你沉浸在这个幕末世界里。



DEMO VIEWER



故事模式中，可以看到含有“第一幕”时的内容。

HANAFUDA MODE



和故事模式一样，各角色用花牌进行战斗。



一条明

姐姐“光”在病倒时对父亲曾说道：“地狱门……”一下子就误会了的明，以为地狱门是使姐姐病倒的原凶……

天野漂

无论什么事，天野都要把爱刀“男前”拔出来，这次他去拜访自己的旧友，煅造“男前”的“高岭源藏”。

神崎十三

对一条明的姐姐“光”十分爱慕的十三，见“光”很担心莽撞离家的妹妹“明”，便追在了“明”后面。

高岭响

曾打造出许多名刀的高岭源藏，在被一个“银发男子”委托煅造刀工作结束后，就病倒死去了。他的女儿响对此事……

剑质——挑战动作以外的

力 用压倒性的攻击力制服对方

这是重一击必杀的方式。虽无法连续斩，但有进行补充的余力，多用通常技被防御往时，能减少对手体力的“刮”能力和使对手防御不能攻击的强烈——击来作战吧！



▲属于力的剑质有相当惊人的破坏力。

升华

消费一定量的剑质计，可让特定的必杀技和超奥义连击起来。



通常技的“刮”

对付防御中的对手，这是可以多少减他一点体力的“力”通常技，虽然伤害值低，但保障性高是它的魅力。





潜在奥义

当体力计少到极点时，剑质槽又是MAX状态，可使出超超奥义的必杀技。

技 用快速度的连击斩杀

节制攻击力，用通常技连续攻击的方式，不放过对手的空隙，快速连击使其崩溃。剑质“力”的防御不能是没有的。代之使用蹲防不能技，连系起来用，进攻防御一方的对手。



▲很容易出不意击，使用蹲防不能技进攻。

连杀斩

弱斩→强斩这样以下级到上级的通常技都可以使用。



乱舞奥义

剑质计到MAX时，发动并走近对手，时间合适又输入正确指令就可使用，按完同时也结束。



华丽的剑技！

最帅的攻击方式



▲输入的指令顺序依人物有不同。



鹫冢庆一郎

在事件的当时发生了天变地异的变化，当那股黑云过去后他便继续着“地狱门”的调查。

玄武之翁

“地狱门”的封印并不完整。“雪的突然失踪”，“守矢的传闻”，“熟悉而邪恶的气息”……各种因素使翁重返战场。

真田小次郎

幻灯一样的密秘部队，新撰组零番队组长。由于脱队者的逃跑，小次郎失去了几名队士。于是周围开始对零番队的存在意义产生质问，为此必须洗清污名！

骸

头上包带绷带，谜一般的刽子手。他那腐配的身体散发出尸臭，好像死人一样，而他手中的武器是叫“秀鹫”的刀。

游戏系统！

从三个剑质中找出你自己的方式！

含有街机版里隐藏剑质“极”的DC版中可选择性质各异的3个剑质，这里记录各剑质的特征。



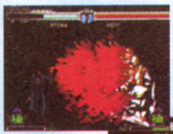
极 补充打击的丰富攻击方法

这个剑质是合并“力”和“技”性质的至高剑质，但作为攻击手段变化的代价，防御力被设定得相当低。要注意对手攻击的变化。

升华



◀同样的发动条件，也可用升华。





连杀斩



▶连杀斩也是一样，华丽地展开。

……不过，经不起对手的攻击

受到剑质“力”的强斩一次就会受到伤害，这样一直攻击下去的话对手有什么攻击手段也是白费。



刮



◀使用各式通常技也包括这一招。

ONE POINT 反弹

作为本作特征的系统之一就是这个“反弹”。在这个状态下受到对手的攻击将返还给对手。是个造出太空子的系统。剑术动作外的本系统使靠战略组织的战斗更加紧迫。



▲在空中和地上都可将对手的攻击“反弹”回去。地对空将空中对手的地上技反弹回去。着地先发制人。这些都可做到的可能性。

要熟练地掌握这种技巧



弹回通常技的时间和必杀技的时间不必一起的。此外挥空会造成空隙，分析对手的攻击回数，先发制人。

晓武藏参战！

上一作作为BOSS交手的晓武藏，在“VS MODE”中将有使用的机会！预感到新的战斗的他参战的真正目的是？



最初就可使用！



◀和其它人物一样，一开始就可选择，剑质也分三种。选其一。



◀技的威力无人能敌，是个强大的威胁。



李烈火

认为自己功夫还不到家的李烈火还留在日本。在事件过去半年后的一个夜晚，他看到凶星再次发同强烈的光芒。

嘉神慎之介

被青龙力量觉醒的枫打败，掷身“地狱门”的嘉神，命运却不允许他死去。为了人类的将来，朱雀的护神再度展翅。

斩铁

斩铁将自己的武技尽可能传授给爱孙，使他继承衣钵。但长期战斗的代价使他的生命受到侵蚀，但他仍再次前往“地狱门”……

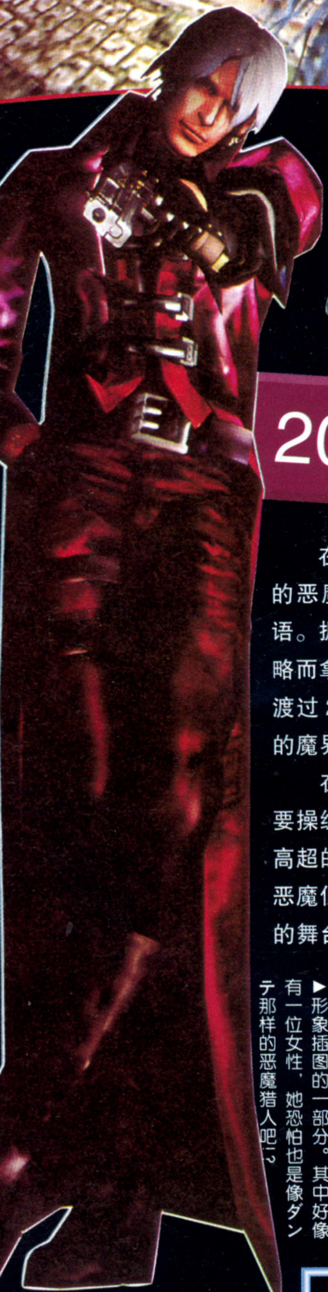
真卫示源

疯狂复仇的鬼因“地狱门”的衰弱和再见到养女“虎彻”而恢复了常。耻于自己的过失，将自己关在深同中度日的他……





充满着神秘感的银发的主人公，再加上能够让人联想到中世纪欧洲的背景——这便是能够自由的发挥PS2的性能的新物语“DEVIL MAY CRY”。3年前创作出“生化危机2”的神谷英树和三上真司这对黄金搭档令这个物语苏醒过来!!



Devil May Cry

2001年夏，新的传说开始续写

血染之城

在很久很久以前，有一个关于正义的恶魔的传说。那是一位魔剑士的物语。据说他为了阻止魔界对人间界的侵略而拿着剑去进行战斗。现在，在将要渡过2001年之时，得到更加强劲力量的魔界想要再次向人间界发起攻击。

在“DEVIL MAY CRY”中，游戏者要操纵传说中的魔剑士的后裔——本领高超的恶魔猎人ダンテ来打倒阻挡他的恶魔们。我们在此向大家介绍这个游戏的舞台和ダンテ的能力。



▲这好像是成为舞台的城堡。内部有许多房间和回廊，敌人潜伏黑暗角落也无限。



▲这是城堡的外观的形象插图。好像是接近傍晚的时刻。不过ダンテ的狩猎行动恐怕都是在黑暗的夜间进行的吧!? 这恐怕也是你所挂念的地方吧!?



▲就像这样，平面形象插图被细致的做为立体的世界而表现了出来。石和铁的质感，以及光的演出都很精彩。细细的欣赏吧!



▶形象插图的一部分。其中好像有一位女性，她恐怕也是像ダンテ那样的恶魔猎人吧!?



机种:PS2	厂商:CAPCOM	类型:AVG
价格:未定	发售日:2001年夏发售预定	

两手持枪，后背负剑，肉体中有未知的力量

ダンテ爱用的武器是背着的长剑和两把手枪。到底是枪来给与对手伤害、用剑来防守，还是只用其中一种武器来攻陷敌人呢？其中好像有许多令人期待的攻击方法。而且除了这些武器之外，ダンテ自身好像也备有力量……



GUN

▼长剑好像能够给与对手很高的伤害。斩、刺，而且好像还能够将这些招数进行组合之后再进行攻击。



SWORD



▲枪是从远距离开始便能够进行攻击的便利武器。而且两把枪更能够增加攻击时的爽快感！但是经常会令人担心弹药的多少。

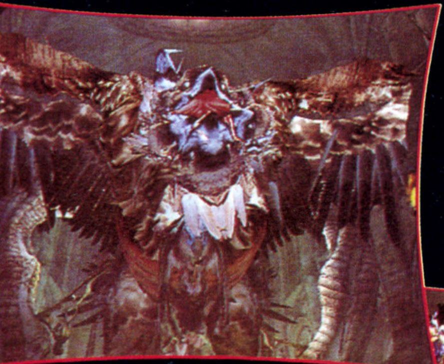
▼半人半魔的ダンテ背上生出了像蝙蝠一样的翅膀。这恐怕是他真正的姿态吧！？



METAMOR-PHOSIS

黄昏的古城、在那里住首许多的恶魔！

做为恶魔的一族的ダンテ的猎物也同样是恶魔的一个种族。在这里我们将一边探索城的内部一边来介绍他应该打倒的一部分恶魔们。有的像丑角有的像幽灵的恶魔们共通的一点便是存在的“恐怖感”。ダンテ能够取得胜利吗？



▲在ダンテ变身之时，大鸟形状的恶魔出现！枪和剑好像对他都无效？



▲一边上阶一边进行战斗。道化（小丑）风恶魔能够用红色的眼睛来捕捉到ダンテ！！



道化（小丑
及贵族风恶
会挡在前后



◀像贵族一样带着
子的恶魔登场！！虽
与能够看到背后的
（小丑）风的恶魔
但能力却不尽相同

恶魔的古城是通往魔界的门吗？



▲在越过栏杆之后便可以进行高自由度的移动！

不能用常识来解释那些家伙们的存在



▼从被挂在墙上的画中滑出拿着剪刀的恶魔！稍一疏忽便会从背后……



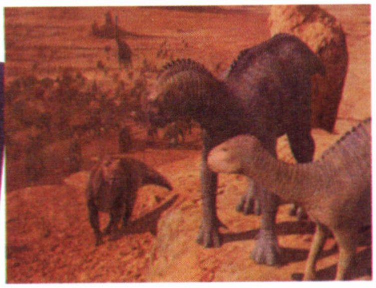


◀▲虽然很相似，但左边是拿着镰刀的死神风，上面则是拿着特大剪刀的亡灵风。



身为恶魔猎人就一定会是恶魔的克星



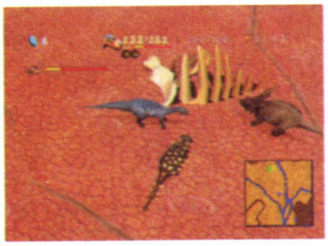


DINOSAUR
ダイナソー

机种:PS2　厂商:Disney　类型:恋爱 A·AVG
价格:6800 日元　发售日:2001 年春发售预定

快速决定将那部定于 12 月在全国公映的迪士尼电影“DINOSAUR”游戏化!

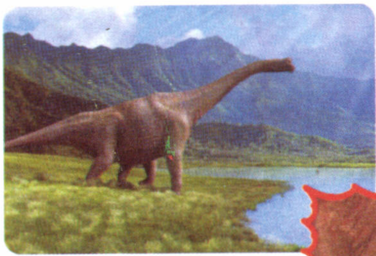
迪斯尼最新电影“恐龙”的 PS2 移植版



12 月 9 日公映的迪斯尼电影“DINOSAUR”将成为冒险游戏而登场! 物语的舞台是大约 6500 万年之前，那是还有许多的恐龙们生存在白垩纪时代。游戏者要成为恐龙们的头目，让它们和平相处并引导它们进入新天地。

一定要见识一下真实的 CG 电影!!

在游戏中到处插入了 CG 电影。其美丽程度绝对不逊色于电影，而且 BGM 也完全再现了电影的品质。这使得游戏者在游戏过程中能够享受到身在电影院的感觉。



这种真实程度!





◀▲共收录大约 15 分钟左右的高品质 CG。游戏者能够在游戏过程中再次感受到电影院中的感觉!

电影本身!

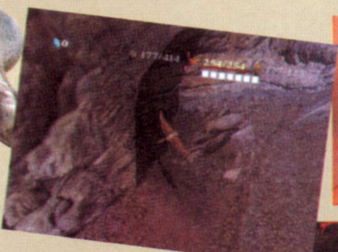
将同伴们从危机中救出!

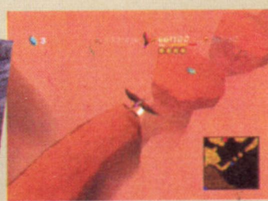
故事是通过完成指定任务而进行的。其中备有为了保护弱小的同伙而使肉食性恐龙陷入圈套等为数众多的任务。而且游戏者能够操纵的是禽龙、翼龙和快速龙这 3 只恐龙。这 3 只恐龙各有特点，禽龙能够对抗肉食恐龙、翼龙能够在空中飞行、快速龙的敏捷性很高。游戏者要发挥积压恐龙的个性来进行游戏。



◀这是游戏者能够操纵的1只恐龙——禽龙。







▲由于操纵的恐龙不同，视点也会变化。游戏者可以通过3种视点来享受游戏。

完成各种各样的任务



▲▶任务的内容各种各样，如不选择恐龙的话，那么便不能完成该项任务。



▲▶沙漠，草原和岩石地带等舞台构成是多种多样的。原来很久很久以前的地球竟然是这样的!



电子游戏广场（24）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新 疆 青 少 年 出 版 社
克 孜 勒 苏 柯 尔 克 孜 文 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(24)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;克孜勒苏柯尔克孜文出版社,
2000.12
ISBN 7-5374-0249-3

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 72506 号

电子游戏广场(24)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
2000 年 12 月第 1 版 2000 年 12 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5374-0249-3/G·54
定价:10.00 元

序

时近年底，优秀的作品都在等待着圣诞，本期的广场内容还是很丰富的，虽然是圣诞之前制作出来的，但是近期 PS 的大作也都收录在里面。当然，为了增加攻略的故事性，本期基本上把一些故事性很强的游戏的攻略制作成情节式攻略。

彩页部分:E·T、DRAGON

街机道场:E·T

真女神转生:E·T

洛克人 X5:E·T

射雕英雄传:DRAGON

高速幻想:DRAGON

永恒传说:DRAGON

纯白的预言者:E·T

生化危机 3:DRAGON

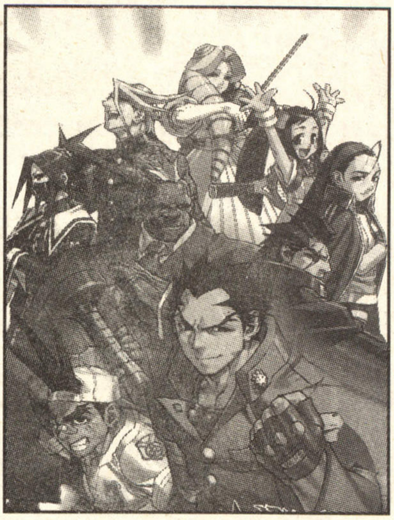
灵刻:E·T

罪恶克星:E·T

本书用语中英文对照表

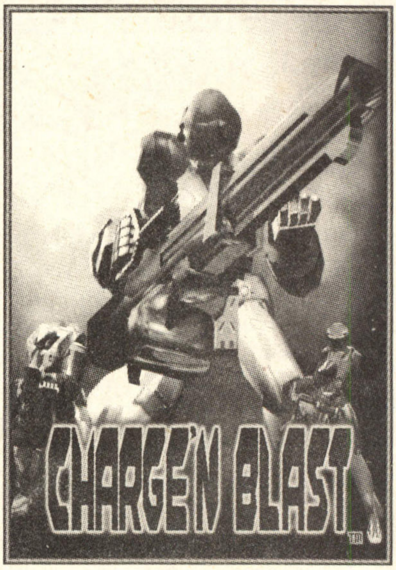
PS2	索尼 128 位主机
Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

MISSING BLUE ······ 1
THE BOUNCER ······ 2
GRAN TURISMO 3 ······ 4
PUYO PUYO BOX ······ 6
我和魔王 ······ 8
BLOODY ROAR 3 ······ 10
空母惊魂 ······ 14
LUNATIC DAWN TEMPEST ······ 16
一起去探索 ······ 18
MAGIC: THE GATHERING ······ 20
GUN BALINA ······ 22
偿 ······ 24
月华的剑士 ······ 26
DEVIL MAY CRY ······ 30
DINOSAUR ······ 32

街机道场

劲作推荐 ······ 38
原画设定 ······ 39
角色专访 ······ 49
攻略地狱 ······ 54

完全攻略

纯白的预言者(PS) ······ 64
射雕英雄传(PS) ······ 74
永恒传说(PS) ······ 86
洛克人 X5(PS) ······ 100
高速幻想(PS) ······ 107
灵刻(PS) ······ 125
罪恶克星(DC) ······ 131
生化危机 3(DC) ······ 137
真女神转生(GB) ······ 139
金手指 ······ 142

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开!

劲作推荐

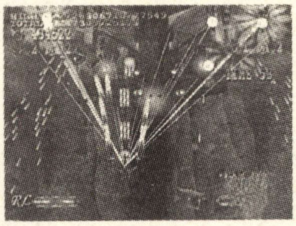
VOL. 53

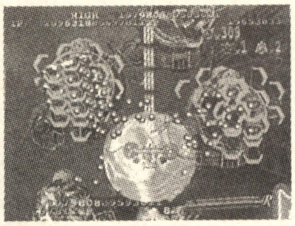
GIGA WING 2

机种:ARC	厂商:CAPCOM
类型:SHT	发售日:发售中

本作《GIGAWING2》是CAPCOM新作，它在前作的基础上大幅飞跃，将NAOMI基板平台移植的卓越表现力发挥得淋漓尽致，据说在日本近期的AM展上初次公开时就引起了人们的高度瞩目，在初次公开中，不光是公布了升级和视觉感强烈的画面，还追加了如:激光射击效果、倍率物品空投现象和TAG模式等新要素……

相信游戏的爽快感会让射击迷们为之兴奋，看来到时候又要掀起一阵射击游戏的狂潮了。



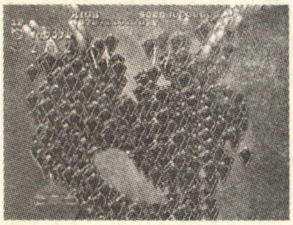


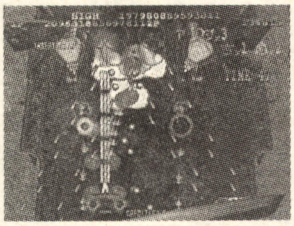
故事简介

在格蕾希亚大陆中央，有个处于红海和黑海之间的赛尔贝尼亚共和国。

一日这个和平的国家爆发了武装政变。由其他国家驻军支持的军队成立临时政府，宣布从联邦中脱离独立。不承认其独立的联邦和支持其独立的联合国家，这两大阵营由于互不相让谁都无法进行大规模军事介入。于是联邦政府就依靠特殊佣兵部队来解决事态。

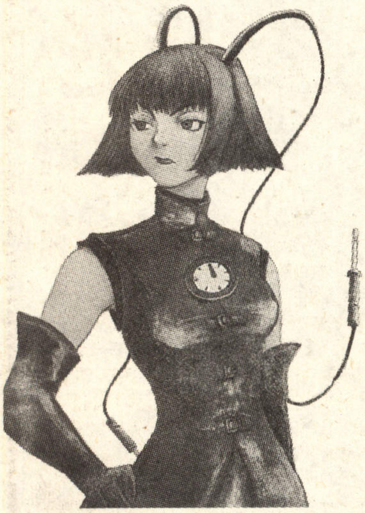
由五名精锐组成的部队降落在冲满迷团的空域里。





全新内容

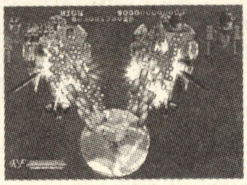
目前的射击游戏通常都有得分道具出现，这是给那些对射击游戏极度痴狂的FANS设计的，本次在新作中依然会有许多的倍率物品在画面内出现，当玩家收集到一定数量以上后就会发生“倍率物品空投现象”。介时大量的倍率物品如暴风雨般倾泻而下。这可是增加点数的好时机，那些喜欢得分的朋友千万不要错过这款作品哟!

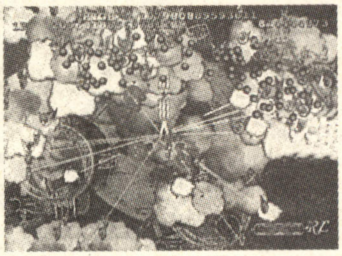


新的攻击方式

现在的射击游戏已经不再是只有普通攻击和“保险”这游戏方式了，下面我们来看看游戏中的新要素。

游戏中本次加入了两种需要发动才会出现的障壁。一种障壁是可以接住敌弹，作为自己的能量积蓄起来，当己方机体结束障壁效果的同时，机体自动将积蓄的能量对敌人进行全方位的跟踪激光扫射，这是是攻击力很强的攻击系统之一。另一种障壁是在自机周围张开防御障壁(此时机体会处于无敌状态)，这时候触碰障壁的敌弹会被全部反射，成为有攻击力的我方“弹药”。当这些弹药碰上障碍物的话还会变成倍率物品出现，那之后就是……疯狂的吃……这种防御障壁可以多用而且不限制使用回数。





CAPCOM WORLD

CAPCOM 燃烧吧！私立公平学园

设定资料 VOL. 23

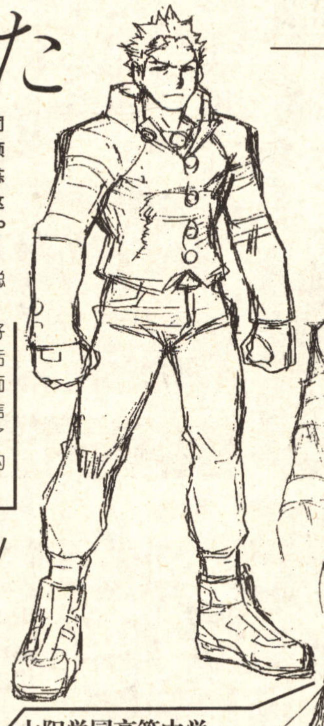
若叶ひなた

(2年生)



主人公バツ的同班同学。其格斗本领因为有通信教育训练而令人不敢小视。这次因为参加调查太P战事件卷如争斗。

■性格：头脑聪明，体育万能型。好胜并且任性，好奇心旺盛，充满活力。她是格斗方面的天才，通过通信教育训练达到了全国比赛的水平。



一文字 伐 (2年生)



在前作中为了寻找被掠走的母亲，与其实是他的父亲的雷藏率领的正义学园对抗。这次升级到二年纪本想过平静的学习生活，但是在与太平洋高校的对战（太P战）中发生了骚乱事件，为了调查真相不知不觉被卷入了战斗。

■性格：直率但没有口德，容易和他人发生争执，但是骨子里的正义感很强。另外，他对病弱的母亲很很爱恋，是一个心地善良的人。但是，因为性格过与暴躁，常常突然翻脸，所以也总是被人误解。

"善人没有善报，恶人却在享福。"这是一个对世理不公正充满了不满的热血青年。



太阳学园高等中学

生源半数以上由内部的初中选拔，剩下的一半通过笔试考试和面试从别处招收。考试方面不重视成绩，最重要的是面试的印象，采取尊重学生个性的入学考试。学校的教育方针是："校风自由，培养全面发展的学生"。没有被校风束缚的学生可以在学校里按照自己的意愿自由生活。



委员长

(2年生)

バツ班级的委员长。为了调查在太P战中发生的骚乱事件与太平洋高校的ボ－マン们一起齐心合力展开行动。在调查的过程中，代替修行旅行离开的バツ，恭介·ひなた加入进来。

■性格：被班级里所有的人崇拜，是一个严谨强硬的委员长。她非常有人缘，不仅是女孩连男学生也很买她的帐。具有责任感和优秀的工作能力，但并非擅长体育或者格斗，只是一个非常普通的女孩。虽然在大家的勉强总是表现的很坚强，其实当她一个人独处的时候也会表现出软弱。

泽村将马(2年生)



体育学校五轮高校的棒球部成员。经过在一年的训练，进入二年级以后开始了正规的大运动量训练。这次，为了帮助被袭击的もも与夏反目……

■性格：好胜讨厌失败。虽然正义感非常强，但是因为过于直接经常导致失败。在棒球的比赛中也是一样，因为性格上的原因迟迟不能成为固定主力队员。

他非常在意自己个子矮，常常因为被夏讥讽是傻瓜与他打架。

他和夏是从小一起的朋友，但是最近面对渐渐成长为成熟女孩的夏，泽村将马的心理也发生的微妙的变化。

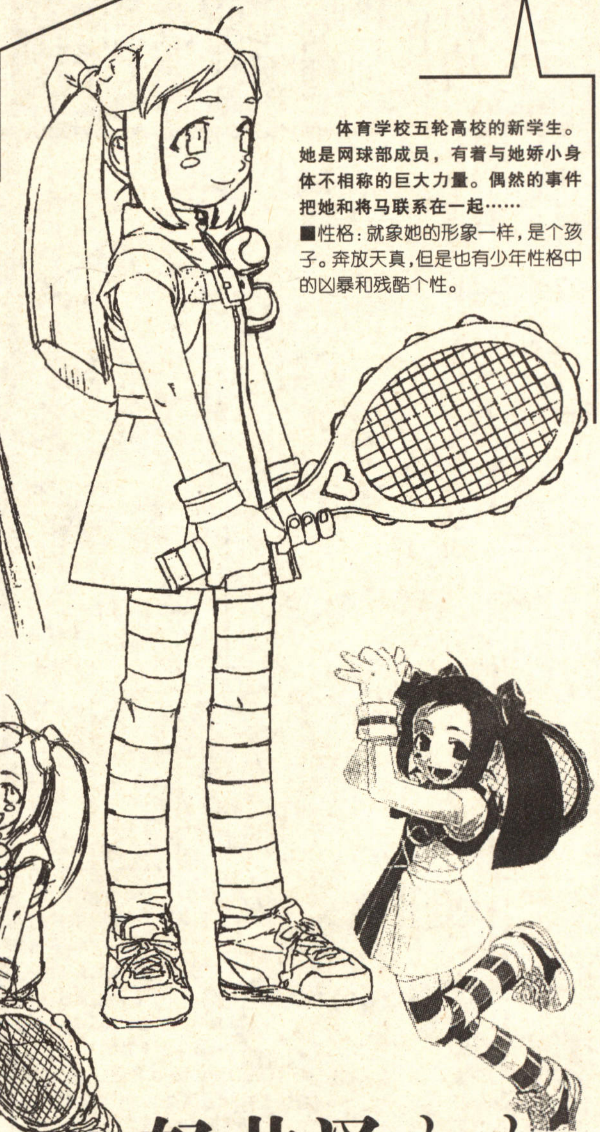
五轮高等学校

学校的目的是培养具有健全的精神和强劲的体魄并达到奥运会水准的选手。通过体育培养青少年全面发展，学校的特征是初中和高中6年一贯制培养制度。

因为相比其他科目体育优先，因此对于报考的考生其他方面不预衡量，只考察运动能力和运动素质。

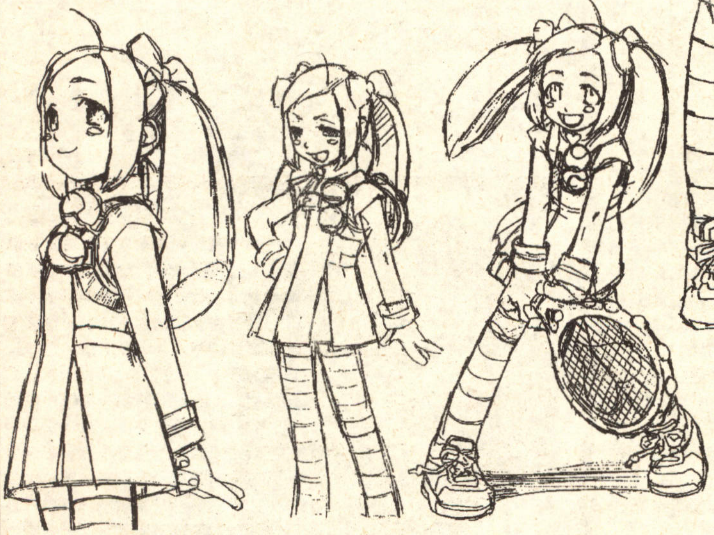
学员中除了从高等部升学的很多学生以外，还有星探从全国初中比赛和全国各地的初中挖掘出来的学生。





体育学校五轮高校的新学生。她是网球部成员，有着与她娇小身体不相称的巨大力量。偶然的事件把她和将马联系在一起……

■性格：就象她的形象一样，是个孩子。奔放天真，但是也有少年性格中的凶暴和残酷个性。



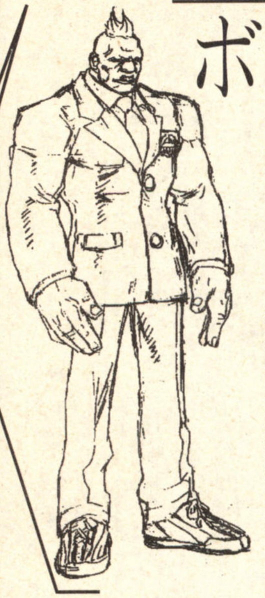
轻井泽もも(1年生)



太平洋高校日本学校

本校的方针是"通过文化和体育,探索世界通用的成材教育"。

在学校的学生基本上由在日本居住的美国人组成,尤其是上级阶层出身的学生非常多。很多都是大使馆官员或者军队军官的孩子,也有很多是美国本土来的政治家或者其他上流社会成员的孩子。



ボーマン・デルガド (2年生)

美国人,善良的基督教徒。ロイ和ティファニー离开太平洋高校以后为了保护学校而奋斗着。这次为了调查太P战的情况和委员长以及ラン展开联合调查。

■性格:平行端正,稳重温厚。虔诚的基督教徒,每个周日都去教堂做礼拜。

因为体形巨大本领高强,他经常告戒自己要克制。

每次战斗如愿胜利以后他都会手握胸口的十字架感谢主的保佑。

ティファニー・ローズ (2年生)



美国人,拉拉队成员。她和ロイ一起返回了美国,但是为了ボーマン他们再次返回日本。

■性格:公认的超级美貌,活泼开朗喜欢华丽热闹的拉拉队女孩。

她的兴趣是恋爱和追求流行,每个星期六必不可少的活动是去迪斯科跳舞。

但是令人奇怪的是她总不会忘记给美国的家人和朋友打电话和送礼物,表现十分沉稳。

她和ロイ在来到日本留学以前就是同一个高中的同学。

鲇原 夏 (2年生)

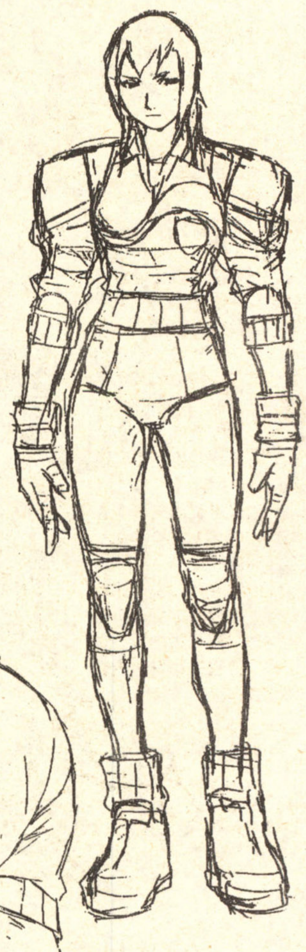
体育学校五轮高校的排球部成员。她与将马是从小在一起的朋友,最近开始对异性留意。

虽然她因为もも的出现和将马吵架,但是心里实际还是非常惦记将马的情况。

■性格:好胜并且头脑聪明。做事果断不拖泥带水。

个子很高,有不输给男孩的气质,因此在她的鞋箱里经常收到女孩子的情书。

不过她也有喜欢浪漫的少女情怀,而且十分擅长做料理。







五轮体育综合大学

这是今年五轮高校新设立的大学部。这个学部拥有压倒其他体育大学的一流设备,很快引起体育有关人士的注目。

和五轮高校一样,它的目的是培养世界一流的体育选手,但是对于训练医生和教练等方面也十分重视,设立的"体育医学部"和"运动生理学部"等部门,致力于发展成为一个综合性强的著名大学。

姬崎 葵(2年生)



圣纯女学院高等部

执行"培养优良传统的日本典型女性学生"的办学方针，是日本的某财阀支柱建立的高等学校。

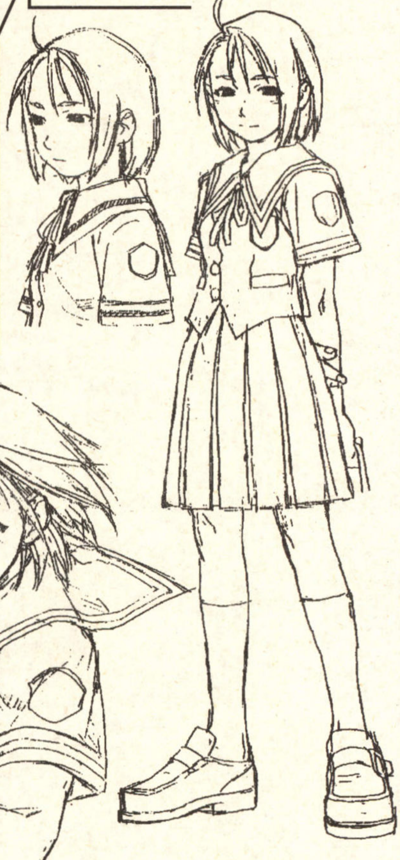
因为这样的办学方针，入学的学员也多是名家和上层社会人士的子女。在校风自由和重视学生自主性的今天，这个学院的规章制度可以说是远远落后时代的严格(因为对这些校规不满的人不会到这里上学，所以这里倒也没有学生对制度不满的现象出现)。

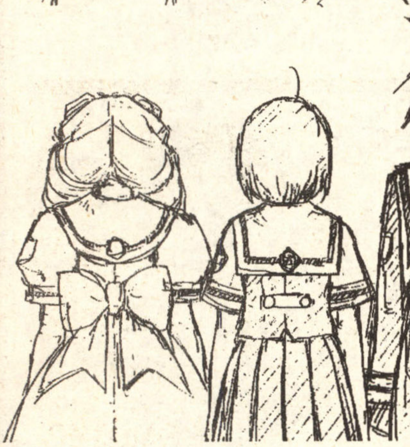


和アキラ是同年级的学生，为了了解醍醐的异常举动真相帮助アキラ一起调查。在调查的过程中有一次风闻醍醐率领的外道高校将会来袭击圣纯女学院，她从初中的女子组朋友那里叫来了5000人的援军，可以看出她的人气之高。

■性格：对于初次见面的人和不说实话的人，她也不会表现自己真实的一面。而且对于那些封闭自己的人不感兴趣。她是一个表情丰富的人，但是从心底里的微笑大概几年也看不到一次。

最初她将退出习俗社会的少女们召集起来组成了 LADIES TEAM 进行管理。后来家人稀里糊涂将她转学到圣纯女学院，于是从 LADIES TEAM 中脱离出来。







喜欢骑单车的女孩。在前作中她化装成男生进入外道高校寻找哥哥，进入二年级以后转学来到这个女子校区。突然从男子学校来到女子学校，一时还不能适应环境，因此朋友不多。

在本作中，因为觉得修行回来的哥哥举止奇怪，于是和朋友一起展开了调查……

■性格：基本来说是内向的女性性格。

在战斗的时候她则是另一个面孔，积极面对挑战。

也许是因为一年的男子学校生活的关系，她一时还不能适应女子学校现在的生活。因此朋友也只有ザキ和ゆりか两个人。虽然她在精神上曾经存在着非常脆弱的一面，但是随着时间的推移她渐渐成长为一个内心十分坚强的女性。

风间アキラ(2年生)



外道高校

过去是为了培养优秀的日本男性设立的学校，学习和武术的训练各占一半的比重。现在，为了适应时代的要求，学校的办学方针也改变为"锻炼精神的授课"。

学校周围以前是工业区，非常繁华，因此入学的学生的素质也非常高，但是最近随着工业区的荒废，生源越来越少了。

雾岛ゆりか（2年生）

和アキラ是同年级的学生，有一个唯一的弟弟。从小提琴开始，几乎所有的乐器她都会演奏。这次为了アキラ哥哥的事情，她和ザキ一起帮助アキラ展开调查。

■性格：安静沉稳的女孩类型。但是也并非沉默寡言，只不过决不会发怒或者吵闹而已。

她对音乐有着极其天才的理解能力，可以演奏几乎所有的乐器，尤其是她的小提琴水准已经达到了大师级。



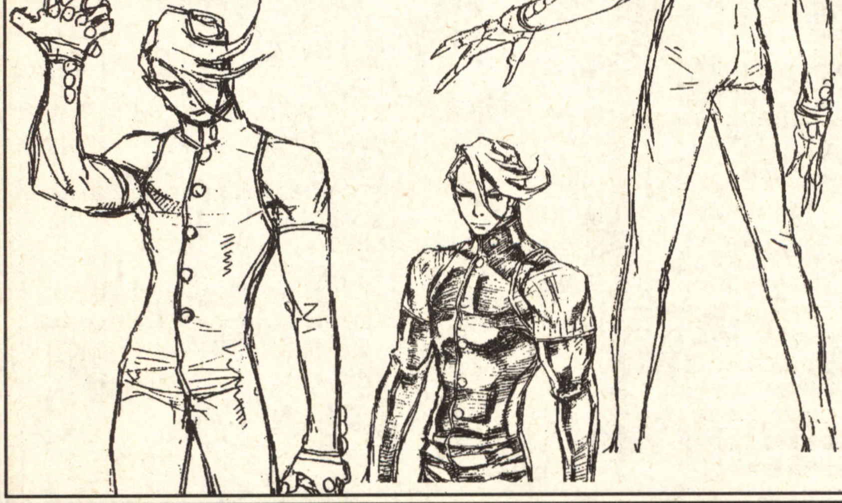


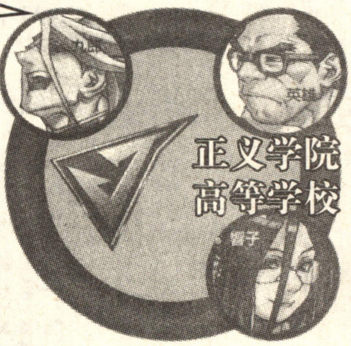
雾岛九郎（2年生）

正义学园的学生会成员。表面上看他是一名普通的学生，其实他是忌夜一族为了暗杀派到这个学校来的刺客。目前正在组织黑暗学生会。

■性格：他并非只是简单的刺客，而是抱着征服日本野心的大坏蛋。他对自己有超级的自负心理，但是却根本不相信别人。他对姐姐ゆりか和喜欢他的もも也没有特别的感情，只是尽最大程度地利用她们。







正义学院高等学校

学校的方针是“培养具有健全肉体和优秀精神能力的学生”。

授课根据学生的个人能力不同而有差异，因此根据能力的不同将班级分为A到J共10个班级。

学校实行住校制，不到毕业的时候学生不被允许回家。在宿舍里决定每天的学习日程表，保证正规的学习。

龙骑士

Dragon Blaze 设定原画集

设定资料 VOL. 24

STORY

——地、火、水、风、月亮和太阳

由于4个魔石、月亮和太阳之神的魔法均衡，人们在很长的一段时间内过着富裕和平的生活。

可是和平的时代因突然出现的魔王ネビュロス和暗之军势而拉上了帷幕。

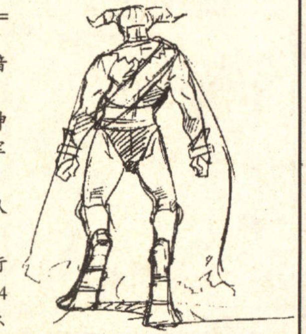
——在很久很久以前，在创造世界时的诸神大战中，ネビュロス被太阳和月之神破坏，并且被4个魔石封印。但是战争成为了召唤魔王的导火线，想要取得胜利的国家解开了ネビュロス的封印。

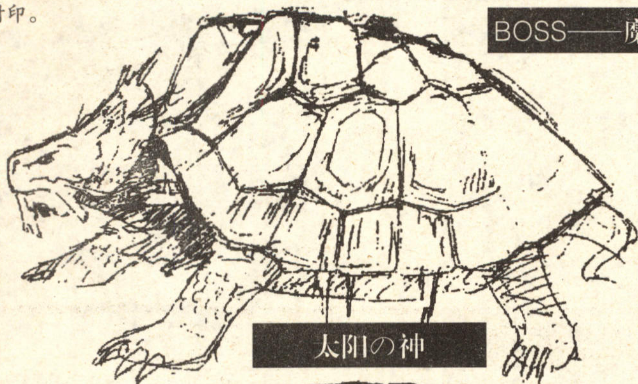
在现代世界复活的ネビュロス想要通过暗黑之力来支配月之神的精神。

掌管万物的构成的月之神逐渐将人的精神和姿态变为丑恶的东西，从而创造出了暗之军团。

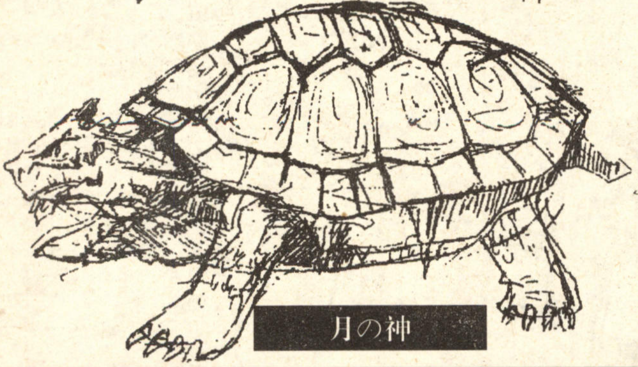
而且结界世界メガリス全部都被卷入了从未有过的破坏和混沌的漩涡之中。

暗之军势已经开始向太阳之神的方向行动。感到威胁的太阳之神将神的武器交给了4位DRAGONナイト，并命令他们打倒魔王ネビュロス。



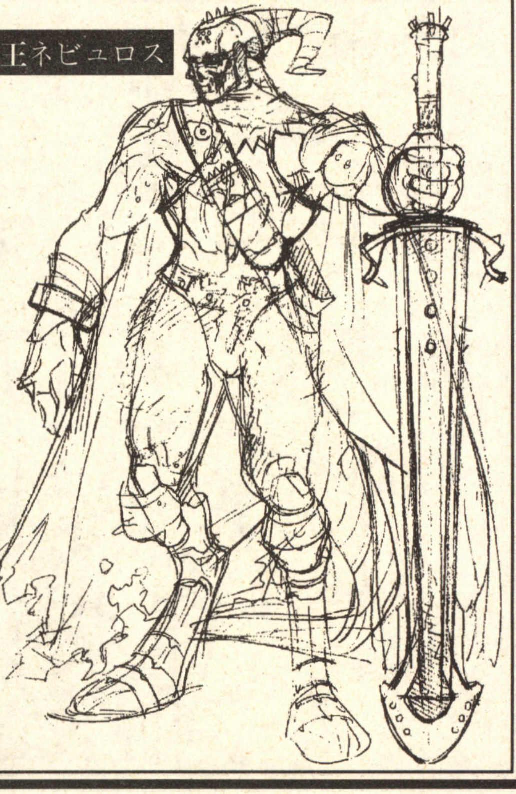


太阳の神

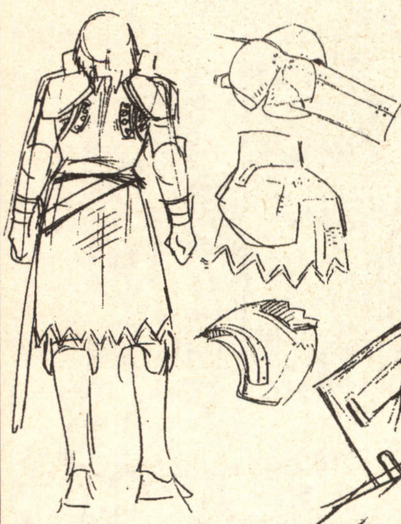


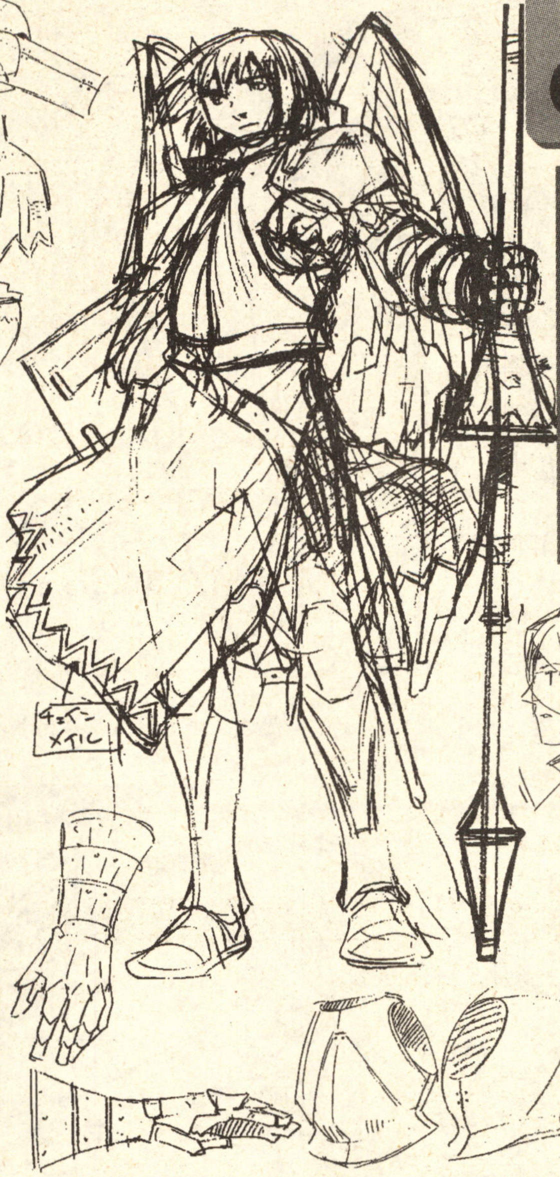
月の神

BOSS——魔王ネビュロス



奔天龙骑士
QUAID





统治沙漠的ハラド王，亲卫队的队长

从外国远征回来的他所见到达的是被掠夺的街道和犯滥的妖怪们。

由于魔王ネビュロス的咒语，全世界的人们都被变成了妖怪。クエイド的变人ディナ也不例外。

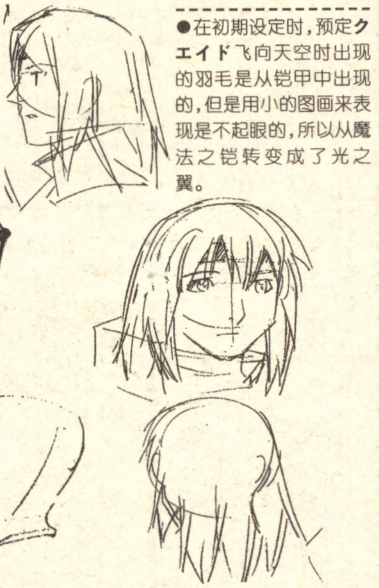
“只要打倒魔王那家伙就行了！”クエイド不顾部下的制止而冲了出去。

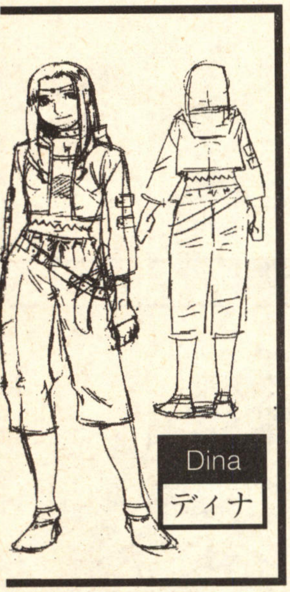
DATA

- 年龄：23 岁
- 武器：骑枪
- DRAGON：FIRE DRAGON

comment

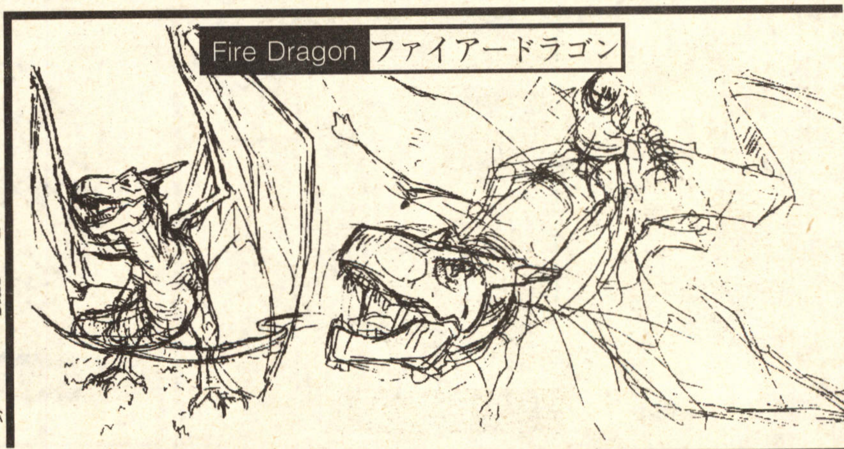
●在初期设定时，预定**クエイド**飞向天空时出现的羽毛是从铠甲中出现的，但是用小的图画来表现是不起眼的，所以从魔法之铠转变成了光之翼。



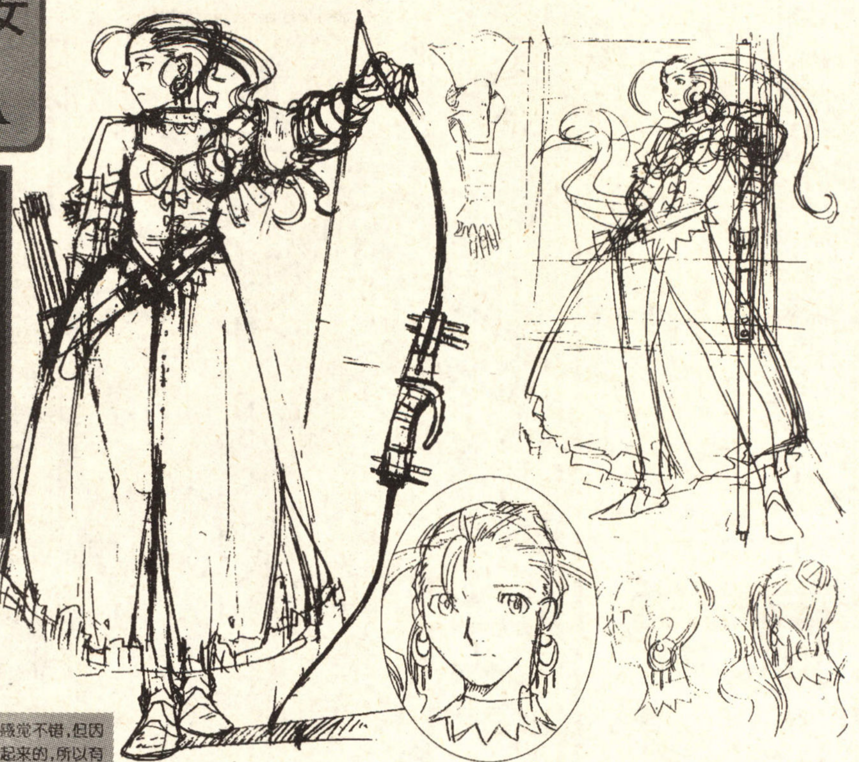




■正义感强、很率直。虽然有着和蔼的面孔，但是手段强硬，非常喜欢打架。这样的他能够救出她吗？



大海原的少女 SONIA



海王的独生女。经常考虑到海之王国アルジェ的安全和平和。

由于魔王的侵略，海王的神殿被破坏了，包括女王（母）的海之民也被变成了妖怪，因处在海中神殿的结界而逃过咒语的ソニア决意要解开魔王的咒语。

为了夺取讨伐魔王时必要的4个魔石，ソニア开始了旅程。

DATA

- 年龄：17岁
- 武器：长弓
- DRAGON：AQUA DRAGON

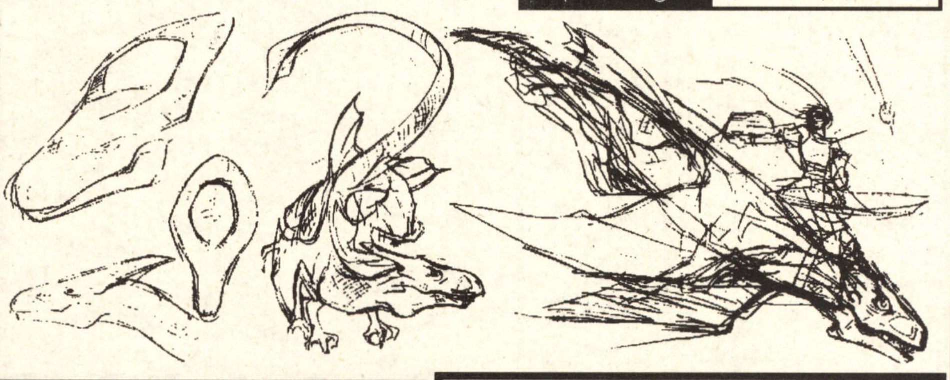
comment

●为了与别的人物产生差别，这是我最注意感观和自机性能这二者平衡的人物。因此我特别设定了母女 DRAGON。



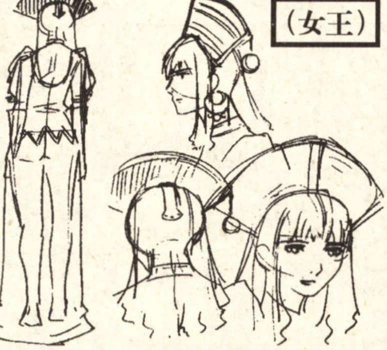
■虽然看上去给人的感觉不错，但因为是被父亲娇生惯养起来的，所以有些任性。

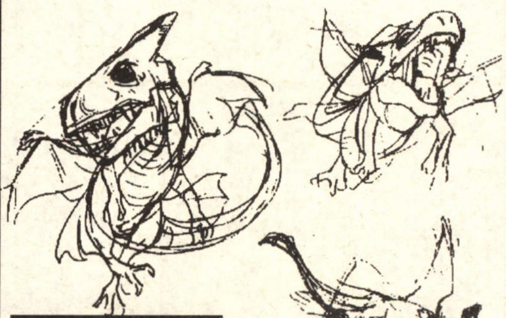
Aqua Dragon アウアドラゴン





母
（女王）





Mini Dragon
ミニドラゴン

森林的看守人 ROB



■小巧的身躯却能够操纵巨大的铁锤。据说他的技巧是操纵铁锤来到达宇宙的各个领域。



在秘境シャバ快乐的生活着的ドウーフ们的头目。

性格爽朗，喜好饮酒。虽然很顽固，但是深受村人们的仰慕和信赖。

在魔王侵略的数年之前开始便与共同生活的兄弟们一起行踪不明。

"唔……兄弟们还在这里……"，ロブ继续开始了探索的旅程。

DATA

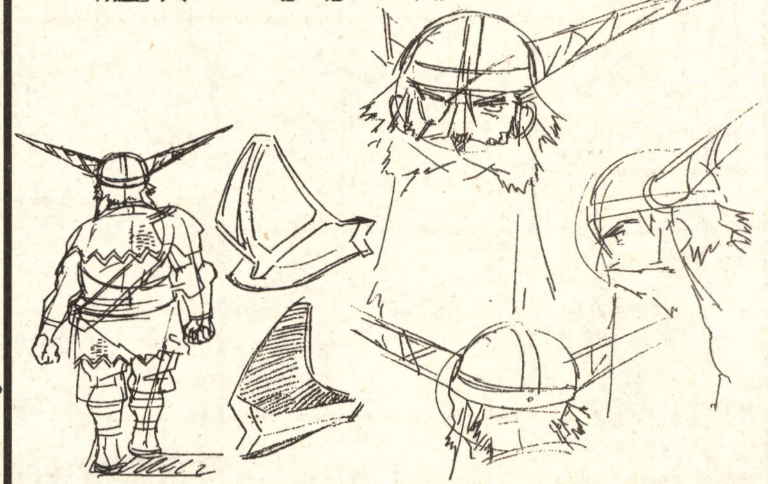
- 年龄：300 岁
- 武器：铁锤
- DRAGON：THUNDER DRAGON

comment

●如果不是龙的话，那么应该怎样飞起来呢？想到这一点时，脑中突然显现了利用铁锤的回转之力来升空的这种设定。也许有些乱来……

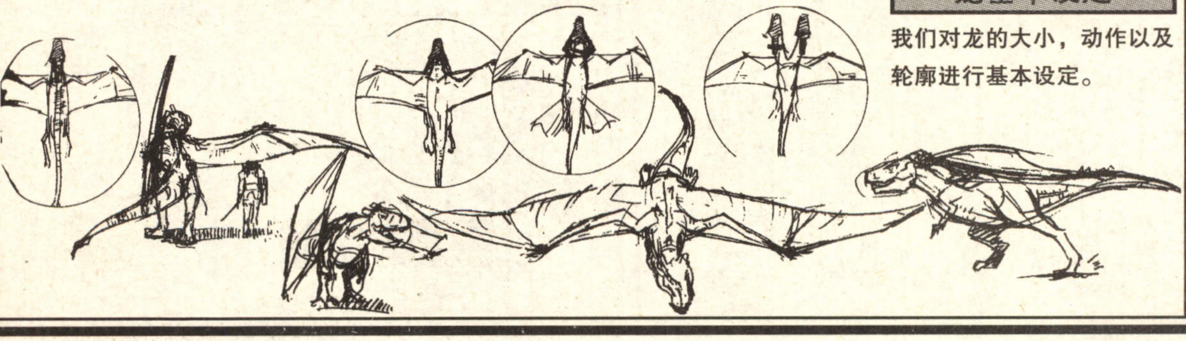
Thunder Dragon
サンダードラゴン





龙基本设定

我们对龙的大小，动作以及轮廓进行基本设定。



年轻的魔道士
IAN

出身和父母都不明。孤独的イアン只有在做为养父的师傅面前才能够打开心扉。

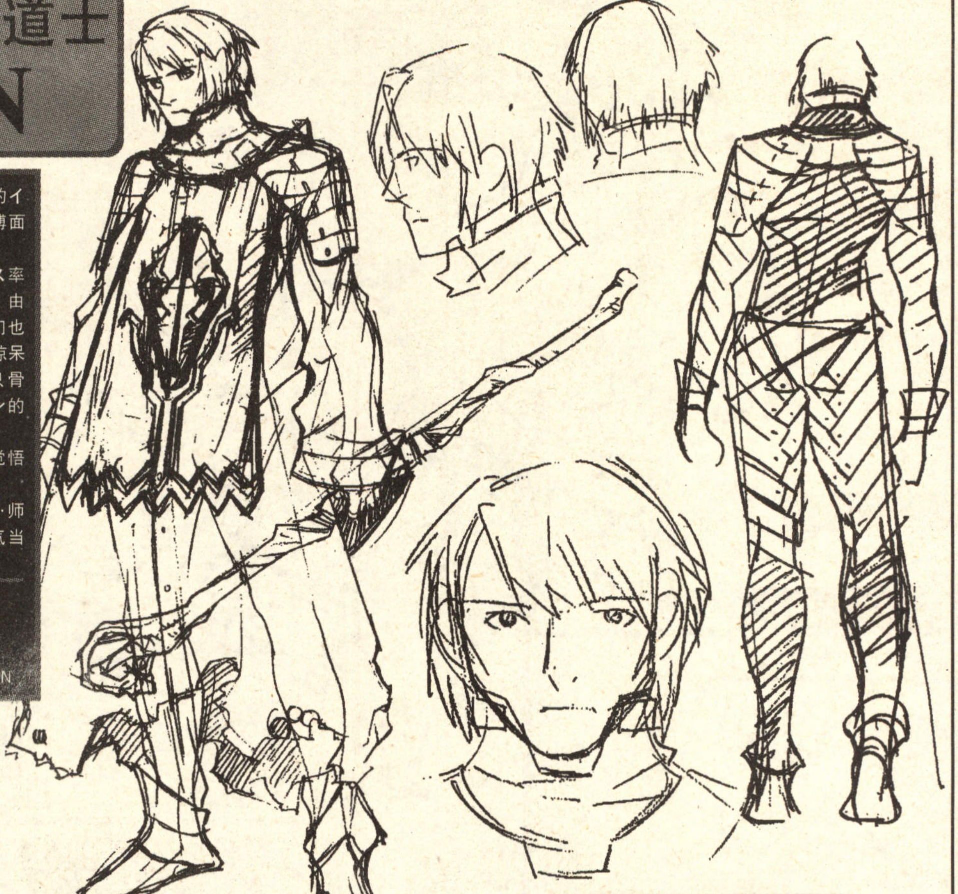
但是，魔王ネビュロス率领的军团袭击了マイマナ，由于魔法的咒语，街上的人们也全部都被变成了妖怪。在惊呆的イアン面前出现了1只骨龙，它的话语打断了イアン的沉思。

在这一瞬间，イアン觉悟到了全部。

“好吧，我们走吧……师傅”，イアン消失在了雾气当中。

DATA

- 年龄:30岁
- 武器:魔法之杖
- DRAGON:SKALL DRAGON



■年轻的魔道师。他为什么要选择这条道路呢?他的眼中并没有磨灭复仇的火炎。



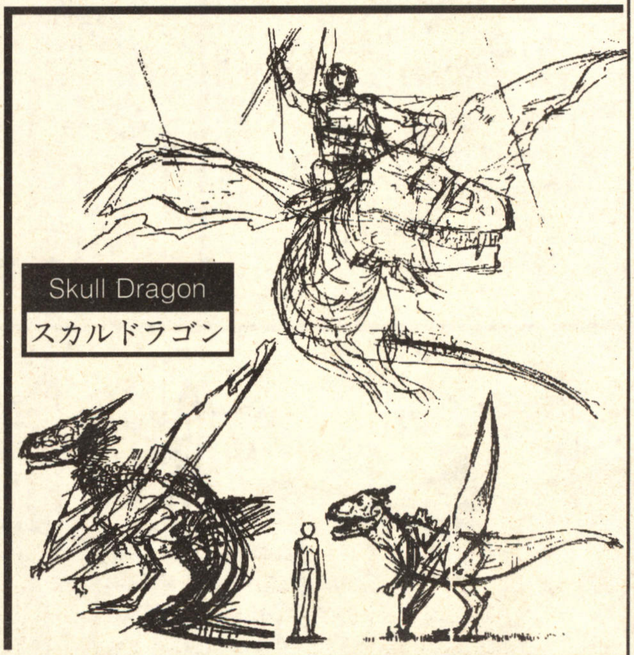
comment

●在初期的设定中，本想给他加上魔法的长袍，但因为他的特征的高大且纤瘦的身驱，所以为了强调线条而进行了现在这样的设计。

Master
师匠



Skull Dragon
スカルドラゴン



角色专访

番外篇

K’



NEOGEO 众多受欢迎的游戏中《KOF》是超级人气的,现在这一系列的主人公就是 K’。

他虽然有些任性,但也很容易引发人母性本能,和京的魅力很不相同。

角色档案
配音:松田佑贵
格斗类型:暴力
生日:不明
年龄:16~18 岁
出生地:不明
血型:不明
身高:183cm
体重:65kg
喜欢的食物:牛肉干
擅长的运动:无(运动很差劲)
重要的东西:无
讨厌的东西:KOF

MAXIMA

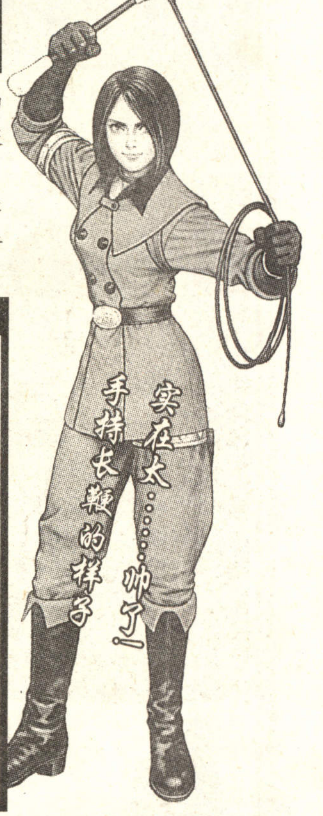


如果 NEOGEO 游戏角色同士评选最佳拍档大奖??? 虽然候补众多,但投 K’ 和 MAXIMA 的票的 FANS 一定很多。

真羡慕有 MAXIMA 这样伙伴的 K’。

角色档案	
配音:小西克幸	
格斗类型:“M 式”格斗式	
生日:3 月 2 日	年龄:29 岁
出生地:加拿大	血型:A
身高:204cm	体重:204kg
兴趣:单车旅行	
喜欢的食物:所有甜的东西	
擅长的运动:橄揽球	
重要的东西:鬓角	
讨厌的东西:纳豆、征寻意见的人	

薇璞



对 MAXIMA 不好意思了,K’的旁边要配女孩子嘛,第二个就是薇璞。

和其他人比她是张新面孔,非常受欢迎,与队友们相处得也很好……

角色档案
配音:菊地志穗
格斗类型:执鞭术+哈迪伦流暗杀术
生日:10 月 12 日
年龄:16 岁
出生地:不明
血型:O
身高:173cm
体重:59kg
兴趣:无
喜欢的食物:蜂蜜
擅长的运动:无
重要的东西:ウッドドウ(鞭子的名字)
讨厌的东西:半斤八两
三围:B?、W?、H?

草雉 柴舟



不用说也知他是草雉京的老爸,看起来顽固不化,但最喜欢的食物却是水果奶油布丁。

如果碰上专门欺负中年人的小鬼们他会怎么样,欺负人的人可惨了!(笑)

角色档案
配音:逆桂一郎
格斗类型:草雉流古武术(原草雉流继承人)
生日:11 月 27 日
年龄:50 岁
出生地:日本
血型:B
身高:177cm
体重:69kg
兴趣:钓鱼、欺负专门欺负中年人的小无赖
喜欢的食物:咖喱乌冬、草莓的奶油蛋糕
擅长的运动:高尔夫
重要的东西:草雉家的荣耀、妻(草雉静)
讨厌的东西:高处(恐高症)

洛克·霍华德

NEOGEO游戏中受女性FANS喜爱的美形角色之一，他与特瑞、吉斯的关系使受瞩目度提高。

长得这么帅却对女性感到棘手，真令人意外!



角色档案

配音:竹本英史　年龄:17岁
生日:6月24日　血型:B型
身高:178cm　体重:70kg
国籍:美国
格斗类型:古武术+体育武术
兴趣:旅游、弹贝司(听一遍即可完整演奏)
特技:料理(总为喜欢快餐的特瑞做饭，已到专家级)
重要的东西:特瑞给的帽子，爱车(本田)
棘手的东西:女性(总生活在男人圈里，性格有点害羞)
喜欢的东西:DRIVER GLOKE
讨厌的东西:容易得意的人
喜欢的食物:什锦饭(不要红肠)
喜欢的音乐:重金属
擅长的运动:3×3篮球赛

洪福

追山崎龙二到南镇的功夫警察，兴趣是囮子搜查，特技是稀里糊涂地办事……(汗)

但“重要的东西”，他一定会回答是恋人，嗯……



角色档案

配音:森川智之
格斗类型:功夫
国籍:香港
职业:警察
生日:8月21日
年龄:30岁
身高:176cm
体重:78kg
血型:O型
兴趣:诱饵搜查(请谨慎解释)
喜欢的食物:饺子
讨厌的东西:规则
重要的东西:恋人
擅长的运动:自行车竞技
喜欢的音乐:只要是女歌星的
特技:稀里糊涂的做事

B·珍妮

“我要是参加大会一定会输个精光!”总是这么顽皮的阿姐。

她穿着大胆的露背装战斗的样子你一定要看，要论公平对决，对自己没自己可就很难打败她。



角色档案

配音:斋藤丽
年龄:19岁
生日:1月23日
血型:AB型
三围:B·.W86W57H89
身高:167cm
体重:49kg
国籍:英国
格斗类型:LK ARTS
兴趣:指甲艺术、领海侵犯
特技:腹计时与实际时间误差不超过1分种
重要的东西:リーリンナイツ的仲间们，リーリンナイツ大人的最新武器
棘手的东西:早晨
喜欢的东西:海深1000米的寂静
讨厌的东西:狄塞尔舰(太臭)
喜欢的食物:腰肉牛排(好好保存在冰箱里)
喜欢的音乐:欧式节拍
擅长的体育:网球、骑马

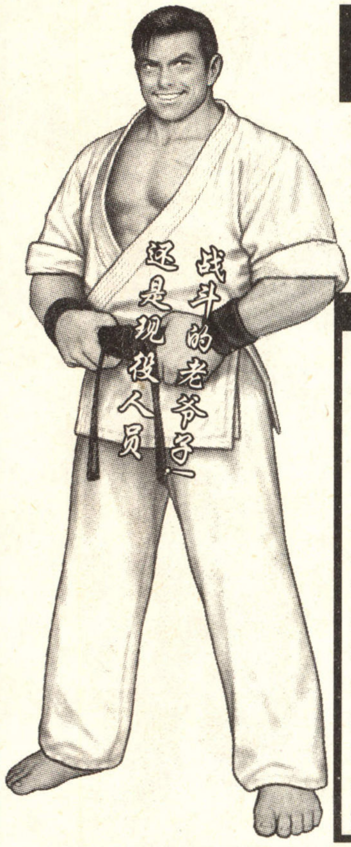
藤堂 香澄

现在虽也加入《KOF》系列女性格斗家队中，但香澄本来是《龙虎之拳 外传》里的出道人物，一直在寻找行踪不明的父亲，是个非常有朝气的女儿。



角色档案

配音:弓雅技
格斗类型:藤堂流古武术
生日:3月29日
年龄:16岁
出生地:日本
血型:B型
身高:154cm
体重:45kg
兴趣:看录影带(特别是恐怖片)
喜欢的食物:放学路上肉屋的炸丸子，那波里风味
擅长的运动:合气道、弓道
重要的东西:守护的人
讨厌的东西:妈妈给的功课(日舞、花道、茶道)



坂崎琢间

Mr空气！为了让世人了解极限流的神髓而日夜战斗的大叔，为此他的意志已成定形，有时看起来面目可憎。（笑）

想吃你亲手做的面条。

角色档案

配音：津田英治
格斗类型：极限流空手
生日：2月4日
年龄：50岁
出生地：日本
血型：O型
身高：180cm
体重：88kg
兴趣：做面条
喜欢的食物：白米、味噌汁、青粒、酢大豆
擅长的运动：所有格斗技
重要的东西：2个孩子、自己的门徒、极限流空手
讨厌的东西：蛇

坂崎良

"龙虎"和"KOF"中的形象没有用在这里，但这个"武力"的良感觉更强！

良选手感觉越来越强了，兴趣没变还是周日做木匠和家庭菜园。



角色档案

配音：臼井雅基
格斗类型：极限流空手道
国籍：日本
生日：8月2日
年龄：32岁
血型：O型
身高：179cm
体重：76kg
兴趣：周日做木匠，家庭菜园
讨厌的东西：虫
喜欢的食物：饼、纳豆



角色档案

配音：岛喜则
生日：12月23日
国籍：日本
血型：B型
身高：172cm
体重：70kg
兴趣：开发新技艺并修行
喜欢的食物：好携带的食物，好保存的食物
擅长的运动：忍者不玩运动
重要的东西：拳
讨厌的东西：极限流

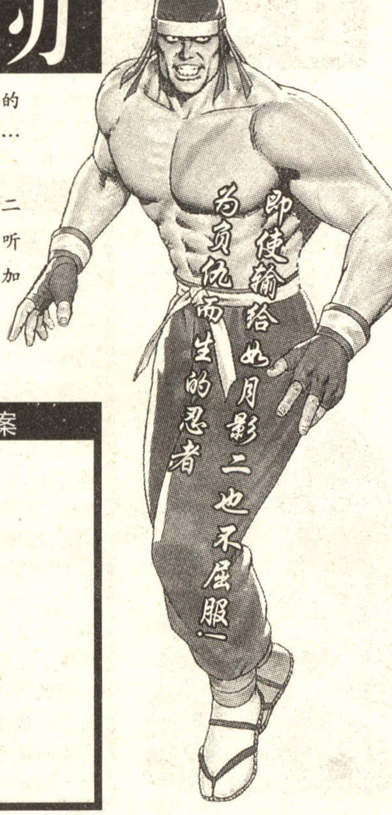
他在《龙虎之拳2》中初次登场，后来虽又常露面，但总被人说："跟本不像个忍者"，但给影二投稿的还是很多的，他的人气暗藏不露。

如月影二

不破刃

好怀念！很有味道的角色（名字也是），只是……很久没见过他了。

刃是以打倒如月影二而燃烧斗志的男人，虽听说只是单纯的怨恨但要加油啊……



角色档案

生日：9月4日
年龄：28岁
身高：185cm
体重：80kg
血型：O型
家庭构成：不明
出生地：日本
职业：忍者
宝物：自己保管的密书
当前目标：让影二消失

十六雉夜血

角色档案

配音:野田晋市
年龄:20岁
所在地:是?街
身高:176cm
体重:65kg
立场:是?街、侠客集团、头头
刀铭:落黄泉
流派:咒祖道弦流
趣味:血餐
厌恶:做作的笑



趣味是血祭!?残暴的虐待狂夜血,和他那异常古怪的外型都会给人留下强烈印象,但却是个有危险香气的男子……

沙耶

她、她的胸部……真是充满了成熟风韵的魅力女人香……外表看来如此,性格实际上开郎活泼,是值得依靠的姐姐类型,看档案她对凉花的事仍记心头。



角色档案

配音:冰上恭子
年龄:22岁
所在地:晓村
身高:168cm
体重:45kg
立场:反幕府方,杀手
刀铭:止燕,飞燕
流派:慈梵式租杀式
趣味:甘物屋
厌恶:自恋者

色

"心"被夺去的色是可悲的被操纵木偶,她对一切都无动于衷。

从投到编辑部的稿来看,女性比男性对她的技持更高,是想为背负沉重命运的她加油吧!



角色档案

配音:南薰
流派:二刀流以外不明
生年月日:6月6日(生年不明,只记得生日数字)卯刻
出生地:恐山、洞窟内祠
身高:5尺6寸　体重:12贯目
三围数:2尺8寸、1尺7寸、2尺9寸

橘 右京

角色档案

配音:矢乃英治
流派:神梦想一刀流
生年月日:1764年(明和元年)9月20日,辰の刻
出生地:近江国、甲贺郡、马杉村
身高:5尺8寸
体重:11贯目
家庭构成:无
宝物:小田司 圭
喜欢的东西:感觉孤独的自我
讨厌的东西:真正的孤独
趣味:刺绣
尊敬的人:无
感情:沉默的自己
剑道:恐怖和背对背

一边犯着肺病一边为心爱的主殿继续做战的剑士,沉默寡言且线条纤细的他,守护心爱人的形象为他引来无数FANS。

希望他一定要幸福!



鹫家庆一郎

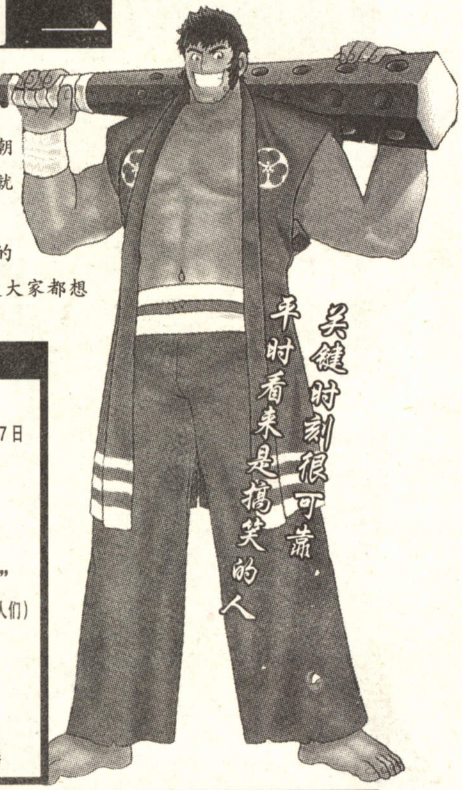


对自己的信念忠实无比，看上去很冷静，但实际上是一条道走到黑的热血男子，这也是他的魅力所在，很帅气的鹫家。

现在很少见这种类型的人，但很受欢迎啊♥

角色档案
配音:小西克幸
生年月日:天保8年5月20日
年龄:5尺8寸
体重:17贯目
擅用手:右
流派:天然理心流“隼”
武器:刀“隼”
家庭构成:无(与真田家有关连)
宝物:局中法度
趣味:盆栽
喜欢:武士道
讨厌:违反武士道
个人物品:新撰组法被/诚

神崎 十三



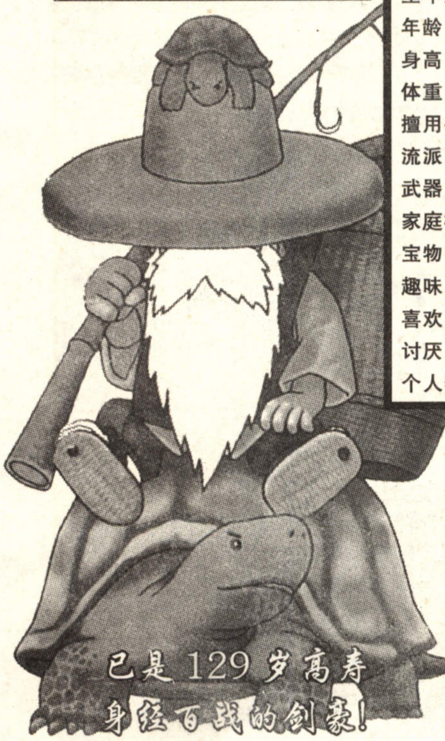
平时很滑稽的十三，和明在一起就好像相声组合一样充满朝气和欢声笑语，不多想就很想和这种人作仲间。

但有着滑稽演员的演技，但快乐的十三是大家都想看到的。

角色档案
配音:泰存大屋
生年月日:天保8年6月17日
年龄:27岁
身高:6尺6寸
体重:30贯目
擅用手:右
武器:金棒“金刚罗汉”
家庭构成:不明(一条家的人们)
宝物:三味弦
趣味:音乐/零食
喜欢:团子
讨厌:学习
个人物品:团子/金棒

玄武 之翁

角色档案
配音:中井重文
生年月日:享保20年12月3日
年龄:129岁
身高:3尺6寸
体重:10贯目
擅用手:右
流派:真心流“一太刀”
武器:“钓竿“火梵”和鱼笼
家庭构成:龟(湖里有的是)
宝物:髭
趣味:钓鱼
喜欢:鲇鱼烧
讨厌:无
个人物品:钓竿和鱼笼



非常非常喜欢钓鱼!他如神仙般来去飘逸，众所周知，他是玄武的守护神，是很强大的人物。

和龟一起的这张彩图看上去很悠闲。

徐龙诚

龙诚是“武力”FANS热情支持的角色之一，特别是2P的龙诚倍受女性欢迎。

凯作为ANOTHER STRIKER仍然活跃，希望能够再见到他。



角色档案
配音:桥本润
格斗类型:跆拳道
国籍:韩国
生日:7月30日
年龄:18岁
血型:A型
身高:177cm
体重:65kg
兴趣:收集钟表、网上冲浪
喜欢的食品:巧克力
讨厌的东西:蠕动的东西



攻略地狱

特别篇

KOF 2000

最高决战之未来预想图

以超强实力连续技攻击的攻击最强队、与以防御为主靠援护攻击给对手大损伤的防守最强队战斗的话，……结果会怎么样呢？！

□YES
■NO

先锋

防守最强队



后跳到画面一端？
的提问是：是否开始时就
制，塞斯用超必杀。这里
马和特瑞用飞行道具牵
陈国汉攒气攻击、坂崎拓
·ST：塞斯
·大将：特瑞
·中坚：坂崎拓马
·先锋：陈国汉

攻击最强队



击会怎么样呢？
如果八神直接用大跳攻
投摔技。不过有个问题，
用防御模式、拉尔夫使用
八神庵用攒气超必杀、麟
·ST：东丈
·大将：拉尔夫
·中坚：麟
·先锋：庵

中坚

拳结合呢？会选择用牵制和虎煌以打发了，但是你是否说用几发虎煌拳就可一点点体力存留。虽0，但是气攒满了，只有马。对方的援护攻击为下来上场的是坂崎拓

问：陈国汉被击倒，接

看怎么？。之后使出葵花试试了，先使用援护攻击了。这时气已经攒满的体力只有一点点了陈国汉，但是剩下

问：八神幸运地干掉

来攒气吗？心使用铁球大回转过来。抱着必死的决使用防御模式攻击过气太少了，这时麟招可以逆转局势。不用对手的跳入发大

问：陈国汉和塞斯利

气干掉如何？使用防御模式一口点点。那么让中坚麟力也只剩下那么一满了，而且对方的体败了，但是气已经攒

问：先锋很可惜被击

大将

倒对手后瞬杀呢？否决定使用反击模式击地接近敌人以后，你是定胜负。不过，在成功这是决定使用必杀技决的特瑞在画面的一端，有一个主将特瑞。这时个人作战了。对方也只

问：这时只有拉尔夫一

判断。对方击倒，全靠你的MAX。这时成功将是气已经达到人体力残留很少，但经达到最大值。敌时的体力和气都已

问：特瑞出场了，这

呼唤援护攻击如何？对付将气攒满一格，是满的（MAX），小心是敌人的体力和气都敌人的大将出场。这击倒对手，接下来是

问：麟使用防守模式

CANCEL（防御抵消）？剩下的一格气 GUARD先防守敌人的进攻，用的一端，敌人很接近。拉尔夫。自己处在画面面对的是对方的主将方的第二个人。这时要护攻击的瞬间干掉对

问：阪崎拓马在使出援

结果

LOSE



作战失败！理由有很多，不过主要是对周围的状况和自身的状况不能很好的把握，建议以后在对手主角的特性和气的使用上多下功夫。

LOSE

WIN



你的判断非常正确，胜利女神在冲你微笑了。对自己的状况和对手的状况以及画面中的各种信息都能够清晰了解，这样就可以争取连胜了！

WIN

可惜！实在可惜！

令人遗憾的援护攻击主角们

THE KING OF FIGHTERS 2000

游戏销售已经过了三个多月了，对主角的选择取舍也有了定论。对于这些选择和反馈的信息，编辑部的高手们综合组织了一些资料，虽然有失偏颇，还是请大家借鉴。

存活下来的……

援护攻击的各种主角加起来大概有78个。建立在性能灵活的援护攻击系统之上的这些主角经过反复的使用和筛选，最后存留下来的有两个。不过也不是说其他的主角就不行。如果出奇兵的话也可能在战斗中取得主动权。这里将这些主角的一部分介绍给大家。



▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注

高性能的两个援护主角

在进攻方面，攻击发生速度奇快的东丈是首选。防守的主角中最强的应该首推塞斯，他的追击效果令人恐怖。



▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注



▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注

罗博特·加西亚

倒地追打接连续技曾经使罗博特名声大噪，不过这次他的这些特殊性能都转移到了东丈身上，而且现在攻击效果受到攻击时机的影响，因此已经大不如前了。

他比东丈强的地方应该说是突进技，可以从远距离攻击对手。不过如此设定以来他的追击攻击就很难保证了。



▲罗博特的连续技曾经天下无敌，虽然这个位置现在被东丈夺走了……



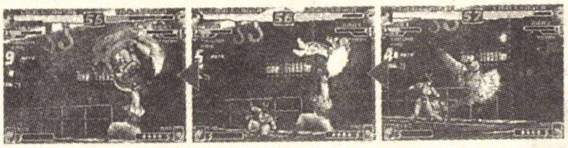
雾岛翔

攻击发生快，属于防御类型中十分优秀的主角。而且将对方击飞后的滞空时间长，有利于追击。

不过追击给对方的伤害与塞斯相比则差了很多，如果对于操纵塞斯没有信心的玩家推荐使用这个主角。



▲作为防御主角之一，其攻击效率几乎可以与塞斯相媲美，唯一的缺点是追击的效率……



四条雏子

四条小姐在援护攻击中也有攻击判定，因此可能会落空。在她发出最后一击以前连续超必杀技可能给对手极大的杀伤。

这种可能性非常大，就象以前介绍给大家的那样，针对一部分的主角特性，四条雏子可以发挥她最大限度的能量。



▲仿佛时间停止了，四条雏子对敌人展开无休止的击打，这样的主角你也会 FALLIN LOVE 吧。



李香绯

能够在几乎只有一秒钟的时间里将对方的气减少到0，李香绯具有令人惊异的挑发能力。对手气减少以后连续技的攻击伤害和呼唤援护攻击的次数都会受到影响。

不过作为援护主角，李香绯对攻击或者防御都没有帮助，因此玩家本身必须具备很强的对战能力才行。



▲对症下药，可以将对手的气减少到0、是改变对战进程的特殊援护主角！



格斗的真谛 K.O.F.

THE KING OF FIGHTERS MEMORIAL

到今年为止全部 7 个系列作品都被称做“K. O. F.”，现在让我们来回顾一下它的历史吧。

THE KING OF FIGHTERS '94

K.O.F. 系列从这里起步。SNK 著名主角云集、3 对 3 的组队模式魅力无穷！在一定时间内全身无敌的闪避动作和攒气系统的全新登场可以说是开创里程碑的一作。作品演出方面的表现也值得称道。

●大门的连续投

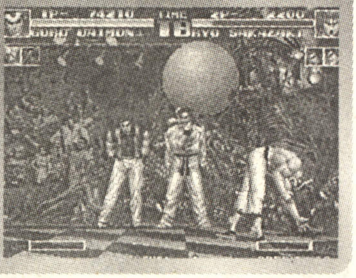
将对手投出后可以再次将倒地的对手抓起。

●45 度ムーンスラッシャー

有很强的金属碰撞声音，威力会很强吗？

●投→超必杀

将对手投出后可以连接超必杀技。



THE KING OF FIGHTERS '95

极受 FANS 喜爱的八神庵初次登场。同时系统中新加载了如 GUARD CANCEL、反击和必杀技的强弱变化等要素。另外组队的编辑系统也极受玩家的欢迎。

●A 级空中连续技(京)

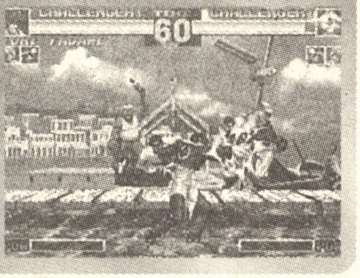
不断的将敌人浮空直至死亡……

●防御反击的超必杀技

当发动超必杀时即使是挨打也不改变其体势。

●饿狼 STAGE(庵 VS 镇)

八神在此背景下出现会不会很奇怪呢！



THE KING OF FIGHTERS '96

以前系列中的系统几乎全部被更新，在系统中还导入了如紧急回避动作、中・小跳系统和前冲等要素。从这里开始的格斗愈加复杂，充满挑战。另外剧情方面的展开也从这一作开始波澜壮阔。

●确定投(必杀投)

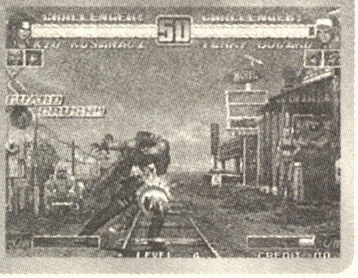
无论对手击打还是防守都可以成功。

●超必杀技 CANCEL

超多段打击的必杀可以将对手防御崩坏。

●镇的望月醉→鲤鱼反登

是具有很强对空特性的招数。



THE KING OF FIGHTERS '97

实力非常强的隐藏主角出现给人耳目一新的感觉。在游戏的选择方面还出现了 ADVANCED 和 EX 模式，在原来系列的基础上大大前进了一步。在剧情方面大蛇篇的完结成为一时的话题而沸沸扬扬。

●空中连续技(特瑞)

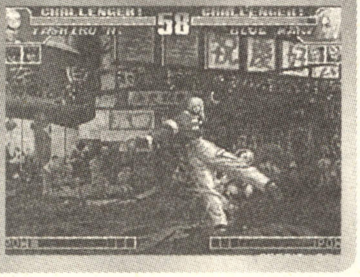
利用抵消技产生的无限浮空技。

●砂→蛇使(山崎)

也是利用抵消技而产生的无限连续技。

●社的中段踢

七加社的中段踢是不能够下蹲防御的。



THE KING OF FIGHTERS '98

包括复活主角在内总共有 50 名以上的主角可以被选择使用。系统方面承袭前作没有大的变化，在“夏之祭典”中有全明星登场。

●95 版京的冲刺攻击

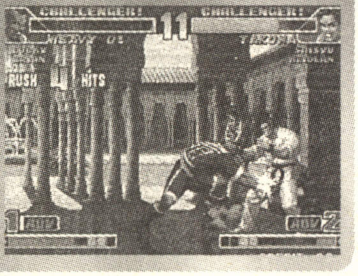
冲刺后使用奈落落攻击对手直至死亡。

●残像超必杀技

超必杀技的残像现象增多。

●哈维・D 小技连打

相当实用的牵制技，也相当有趣。



THE KING OF FIGHTERS '99

完全改变格斗概念的新援护攻击系统登场。另外，紧急回避动作系统经过改动更加实用。援护攻击所发出的惊心动魄的连续技一定抓住了不少 FANS 的心吧。

●K'的攻击

在画面端发动投掷的克拉克击中对手后发生。

●ぴよよん→凤凰脚

属于十分搞笑的招数，也是制胜的法宝之一。

●防御不能的跳跃攻击

先用低鞭牵制对手再立即跳跃。



THE KING OF FIGHTERS 2000

在 2000 年援护攻击系统经过了大的改动，并且又有很多新的主角加入进来。另外象投摔技更加精细分别以及紧急回避的复活等也是作品的看点。这次可以使用的主角总数达到了 78 人！

●援助角色セス

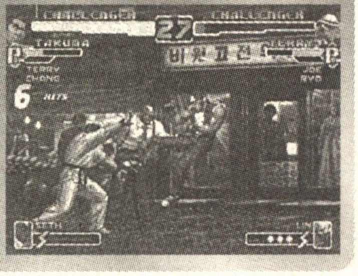
这个人会使攻击方处于不利的状态。

●模式使用连续技

多使用弱攻击发动后再进行冲刺。

●下蹲 B

在瞬间使用的下蹲 B 会有意想不到的效果。



ARC KIDS

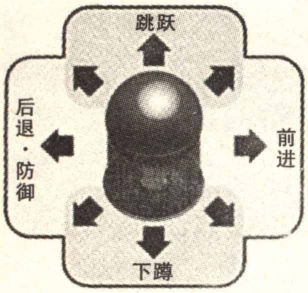


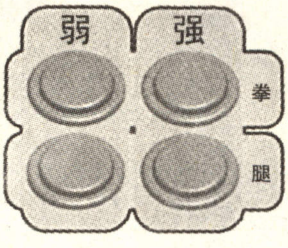
攻略地狱

特别篇

燃烧私立公平学园

游戏的基本操作





正义和勇气的3人合体技	3个键同时按(消费5段气槽)
正义和勇气的2人合体技	弱P+弱K或强P+强K(消费2段气槽)
正义和勇气的2人合体反技	弱P+弱K或强P+强K(消费1段气槽)
投掷	弱P+强P
下蹲投	↓弱P+强P
空中投	跳跃中弱P+强P
背后投	在对手背后是弱P+强P
投掷回避	弱P+强P
特殊移动	弱K+强K、或↓弱K+强K
冲刺特殊移动	冲刺中弱K+强K
热血受身	同时按2个键
超级跳跃	快速输入↓↑
冲刺	向对手的方向按2回摇杆
反向冲刺	向对手的逆方向按2回摇杆
跑	一定距离内向对手的方向按2回摇杆
压制	走的状态中按弱K(下段攻击)
冲刺踢	走的状态中按强K(中段攻击)
冲刺打	走的状态中按P(中段攻击)
起身	倒地状态按上
横转起身	倒地状态按下
前转起身	倒地状态按前
后转起身	倒地状态按后
挑发	按开始键(根性槽增加)

热备COMBO的基本方法

站立弱P×2

站立弱K→ 强攻击→ 方向键强攻击→ 必杀技或完全燃烧ATTACK

下蹲弱K



一文字伐

摇杆输入技一览

必杀技	→+强P
	→+强K
	——
	——
	——
AB	↘+强P
SA	↘+强K
中	←+强P
	←+强K



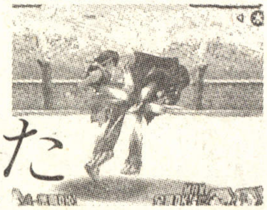
必杀技	气合弹	↓↘→+P(空中可)	COMMAND
	ガッツアッパー	↓↘→+P	
	三日月キック	↓↙←+K	
	流星キック	在空中↓↘→+K	
完全燃烧攻击	全开气合弹	↓↘→↓↘→+P(空中可)	
	全开ガッツアッパー	↓↙←↓↙←+P	
	全开流星キック	在空中↓↘→↓↘→+K	
爱和友情的2PLATON	W气合弹		
正义和勇气的3PLATON	ファイナルシンフォニー		



若叶ひなた

摇杆输入技一览

必杀技	→+强P
	→+强K
	——
	——
	——
AB	↘+强K
SA	↘+强P
中	←+强K



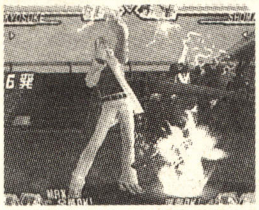
必杀技	气孔掌底	↓↘→+P连打	COMMAND
	升阳拳	→↓↘+P	
	炎舞脚	↓↙←+K(空中可)	
	连脚弹	在空中↓↘→+K	
完全燃烧攻击	必胜连击拳	↓↘→↓↘→+P	
	螺旋炎舞脚	↓↙←↓↙←+K(空中可)K	
爱和友情的2PLATON	ガッシ百倍(根性ゲージ回复)		
正义和勇气的3PLATON	ファイナルシンフォニー		



监 恭介

摇杆输入技一览

必杀技	→+强P
	←+强P
	→+强K
	——
	——
AB	↘+强K
SA	——
中	←+强K



COMMAND

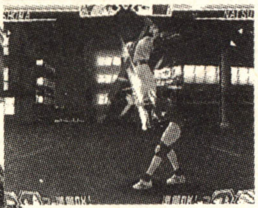
必杀技	クロスカッター	↓↘→+P
	幻影キック	↓↘→+K(空中可)
	雷神アッパー	→↓↘+P
	幻影ブレイカー	↓↙←+P
完全燃烧攻击	扩散クロスカッター	↓↘→↓↘→+P
	ダフル幻影キック	↓↘→↓↘→+K(空中可)
	スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←+P
爱和友情的2PLATON	ラストシンフォニー	
正义和勇气的3PLATON	ファイナルシンフォニー	



泽村 将马

摇杆输入技一览

必杀技	→+强P
	←+强P(气绝效果)
	→+强K
	↘+强K
	——
AB	↘+强P
SA	强P・强P(2发目)
中	←+强P(气绝效果)



COMMAND

必杀技	超刚速球	↓↘→+P(空中可)
	大回转打法	→↓↘+P
	一本钓り打法	↓↙←+P
	ナイアガラドロップ	↓↙←+K
完全燃烧攻击	分身魔球	↓↘→↓↘→+P(空中可)
	ホームラン打法	↓↙←↓↙←+P
	超杀人スライディング	↓↘→↓↘→+K
爱和友情的2PLATON	グランドスラム	
正义和勇气的3PLATON	热血大车轮	



鲇原 夏

摇杆输入技一览

必杀技	→+强P
	——
	——
	——
	——
AB	↘+强P
SA	——
中	←+强P



COMMAND

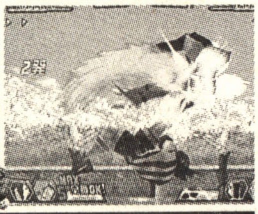
必杀技	入魂サーブ	↓↘→+P(空中可)
	スライディングレシーブ	→↓↘+P
	回转レシーブ	↓↙←+P
	完全ブロック	在空中↓↘→+P
	特训スパイク	在空中↓↙←+P
完全燃烧攻击	ファイヤーサーブ	↓↘→↓↘→+P(空中可)
	魔球 天井サーブ	↓↙←↓↙←+P
爱和友情的2PLATON	ファイト百倍(根性ゲージ回复)	
正义和勇气的3PLATON	热血大车轮	



ロベルト三浦

摇杆输入技一览

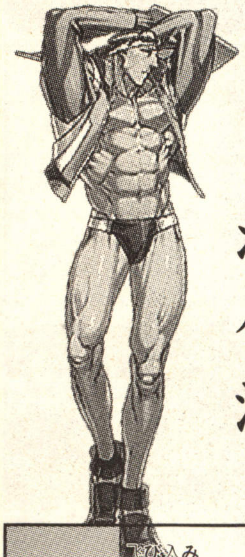
必杀技	→+强P
	→+强K
	←+弱K×4
	——
	——
AB	↘+强K
SA	↙+强K
中	←+强K
	——



COMMAND

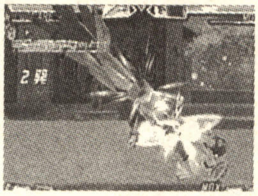
必杀技	ロングシュート	↓↘→+K
	シャイニングセーブ	↓↘→+P(空中可)
	パーフェクトキャッチ	↓↙←+P
	オーバーヘッドキック	→↓↘+K
	バイシクルキック	在空中↓↘→+K
完全燃烧攻击	爆裂Vゴール	↓↘→↓↘→+P(空中可)
	爆裂リフティング	↓↘→↓↘→+K
爱和友情的2PLATON	トラップWシュート	
正义和勇气的3PLATON	热血大车轮	

波川流



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	→+强 K
	——
	——
	——
AB	↘+强 K
SA	↘+强 P
中	←+强 P
	←+强 K



COMMAND

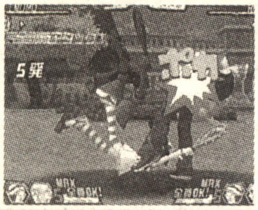
必杀技	飞び入み	↓↘→+P(空中可)
	人工呼吸	↓↙←+P
	平泳ぎキック	↓↘→+K
完全燃烧攻击	个人メドレー	↓↘→↓↘→+P(空中可)
	超バタ足	↓↘→↓↘→+K
爱和友情的 2PLATON	シンクロナイズドアタック	
正义和勇气的 3PLATON	热血大车轮	

轻井泽もも



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	——
	——
	——
	——
AB	↘+强 P
SA	→+强 K
中	←+强 P
	——



COMMAND

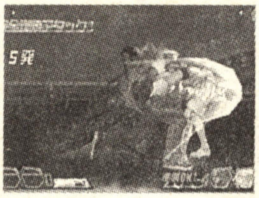
必杀技	ほえーるサーブ♪	↓↘→+P
	サーブ・あんど・ボレー♪	サーブ中↓↘→+P
	スピン☆スマッシュ	↓↘→+K
	パタパタ☆ラケット	在空中↓↘→+P
	じゃいあんとすいんぐ♪	→↘↓↙←+P
完全燃烧攻击	だだっこあたっく	↓↘→↓↘→+P
	もも☆クラッシュ	↓↙←↓↙←+P(空中可)
爱和友情的 2PLATON	人间壁打ち	
正义和勇气的 3PLATON	热血大车轮	

ロイ・ブロムウェル



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	→+强 K
	——
	——
	——
AB	↘+强 P
SA	←+强 K
中	←+强 P



COMMAND

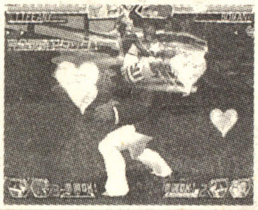
必杀技	ダイナマイトストレート	↓↘→+P
	ツイスターアッパー	→↓↘+P
	タッチダウンウエーブ	↓↙←+P
	エアダイナマイト	在空中↓↘→+P
完全燃烧攻击	トリプルツイスター	↓↘→↓↘→+P
	スーパータッチダウン	↓↙←↓↙←+P
	ダイナマイトジャスティス	↓↘→↓↘→+K
爱和友情的 2PLATON	Wライジングトルネード	
正义和勇气的 3PLATON	ドリプルヘブンズクロス	

ティファニー・ローズ



摇杆输入技一览

必杀技	→+弱 P
	↘+弱 P
	→+强 P
	←+强 P
	↙+强 P
	→+强 K
AB	↘+强 P
SA	↘+强 K
中	←+强 K



COMMAND

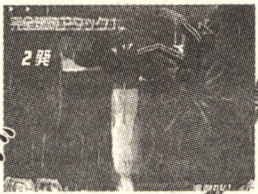
必杀技	グルービーナックル	↓↘→+P(タメ可)
	グルービーパンチ	↓↙←+P(タメ可)
	エキサイティングキック	↓↙←+K(空中可)
	グルービーホイール	↓↘→+K
完全燃烧攻击	グルービースペシャル	↓↘→↓↘→+P
	ワンダフルキック	↓↘→↓↘→+K
	グルービースクリュー	↓↙←↓↙←+K
爱和友情的 2PLATON	ラブ&ピース(体力回复)	
正义和勇气的 3PLATON	トリプルヘブンズクロス	

ボーマン・デルガド



摇杆输入技一览

必杀技	→＋强 P
	↘＋强 K
	——
	——
	——
AB	↘＋强 P
SA	↘＋弱 P
中	←＋强 P
	→＋强 K



COMMAND

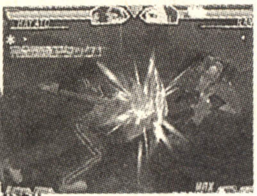
必杀技	ゴッドラッシュ	↓↘→＋P
	ゴッドディフェンス	↓↘→＋K
	ゴッドストレート	ディフエンス中 弱 P
	ゴッドフック	↓↙←＋P
	ゴッドラリアット	在空中↓↙←＋P
完全燃烧攻击	ヘブンズラッシュ	↓↘→↓↘→＋P
	ヘブンズクロス	在空中↓↙←↓↙←＋P
爱和友情的 2PLATON	Wパワーバスター	
正义和勇气的 3PLATON	トリプルヘブンズクロス	

热血 隼人



摇杆输入技一览

必杀技	→＋强 P
	→＋强 K
	←＋强 P
	——
	——
AB	↘＋强 P
SA	↘＋强 K
中	←＋强 K
	——



COMMAND

必杀技	热血竹刀	↓↘→＋P（空中可）
	气合ナックル	↓↙←＋P
	气合キック	→↓↘＋K
	回转竹刀落とし	在空中↓↘→＋K
完全燃烧攻击	热血腕立て伏せ	↓↘→↓↘→＋P
	热血クロスカウンター	↓↙←↓↙←＋P
	热血风车	↓↘→↓↘→＋K
爱和友情的 2PLATON	热血气合炮	
正义和勇气的 3PLATON	骑马落とし	

ラン（ひびき 兰）



摇杆输入技一览

必杀技	→＋强 P
	→＋强 K
	←＋强 P
	——
	——
AB	↘＋强 K
SA	↘＋强 P
中	←＋强 K



COMMAND

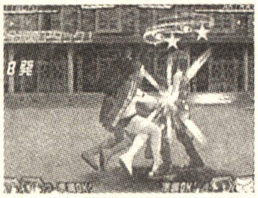
必杀技	フラッシュ攻击	↓↘→＋P（空中可）
	号外！	↓↙←＋P（空中可）
	フイルム交换	↓↙←＋K（空中可）
完全燃烧攻击	スーパーフラッシュ攻击	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
	突击インタビュー	↓↙←↓↙←＋P
爱和友情的 2PLATON	いただきスクープ	
正义和勇气的 3PLATON	骑马落とし	

委员长



摇杆输入技一览

必杀技	→＋强 P
	↘＋强 P
	→＋强 K
	←＋强 K
	——
AB	——
SA	↘＋强 K
中	←＋强 P
	——



COMMAND

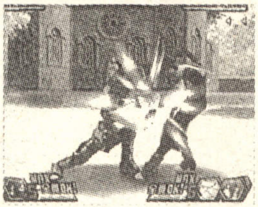
必杀技	疾风の型	↓↘→＋P
	升龙の型	→↓↘＋P（タメ可）
	紫电の型	↓↘→＋K（タメ可）
	破岩の型	↓↙←＋P
	前方转身の型	↓↙←＋K
完全燃烧攻击	演舞披露	↓↘→↓↘→＋P
	说教攻击	↓↘→↓↘→＋K
爱和友情的 2PLATON	委员长のワンポイントアドバイス（体力回复＋根性ゲージ回复）	
正义和勇气的 3PLATON	骑马落とし	

アキラ（风间 あきら）



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	——
	——
	——
	——
AB	↘+强 P
SA	——
中	←+强 K
	——



COMMAND

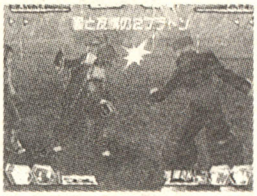
必杀技	骸里门	↓↘→+P
	旋蹴舞	↓↘→+K（3 回まで可）
	放舞	↓↙←+K
	破天连击	←+P 后 PorK
完全燃烧攻击	气功块	↓↘→↓↘→+P（空中可）
	破の连舞	↓↙←↓↙←+P
	破天 无影蹴	↓↘→↓↘→+P
爱和友情的 2PLATON	协奏连击蹴	
正义和勇气的 3PLATON	圣女の铁槌	

ザキ（姬崎 葵）



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	→+强 K
	——
	——
	——
AB	↘+强 P
SA	↘+强 K
中	←+强 P
	←+强 K



COMMAND

必杀技	破戒の铁锁	↓↘→+P 连打（空中可）（强のみタメ可）
	毒蛇の铁锁	↓↙←+P（强のみタメ可）
	眼光蹴り	↓↙←+K
	孤高のプライド	↓↘→+K
完全燃烧攻击	必杀 电光铁锁	↓↘→↓↘→+P（空中可）
	必杀 稻妻眼光蹴り	↓↙←↓↙←+K
爱和友情的 2PLATON	ガンつけ 120%	
正义和勇气的 3PLATON	圣女の铁槌	

雾屿 ゆりか



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	←+强 P
	→+强 K
	——
	——
AB	↘+强 P
SA	——
中	←+强 P



COMMAND

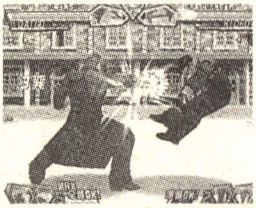
必杀技	悲恋のセレナーデ	↓↙←+P（空中可）
	魅惑のワルツ	↓↘→+P
	深渊のメヌエット	→↓↘+P
	落日のララバイ	↓↙←+K
完全燃烧攻击	冥府のノクターン	↓↘→↓↘→+P
	慈爱のレクイエム	↓↙←↓↙←+P
	死呼ぶロンド	↓↘→↓↘→+K（空中可）
爱和友情的 2PLATON	激励のコンチェルト（根性ゲージ回复）	
正义和勇气的 3PLATON	圣女の铁槌	

风间 醍醐



摇杆输入技一览

必杀技	→+强 P
	→+强 K
	——
	——
	——
AB	↘+强 P
SA	←+强 K
中	←+强 P
	——



COMMAND

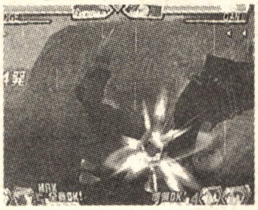
必杀技	无双突き	↓↘→+P
	无双里拳	→↓↘+P
	大地突き	↓↙←+K
	气功块	在空中↓↘→+K
完全燃烧攻击	真・无双正拳突き	↓↘→↓↘→+P
	真・汉の背中	↓↘→↓↘→+K
	硬气功块	在空中↓↘→↓↘→+P
爱和友情的 2PLATON	男の中の男	
正义和勇气的 3PLATON	外道独乐	

エッジ（山田栄二）



摇杆输入技一览

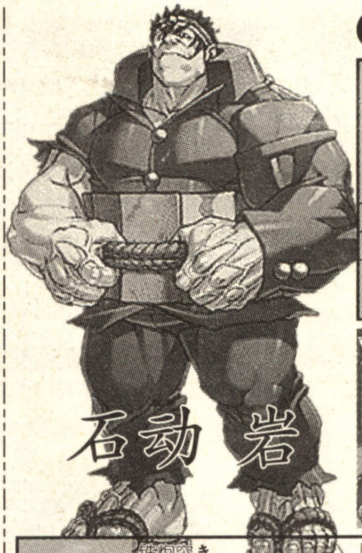
必杀技	→＋强 P
	→＋强 K（2 段目・中）
	←＋强 K×3
	←＋强 K×2（※A）➡
	→＋强 K×2
AB	↘＋强 K
SA	↘＋强 P
中	←＋强 K➡→＋强 K
	※A➡→＋强 K➡←＋强 K



COMMAND

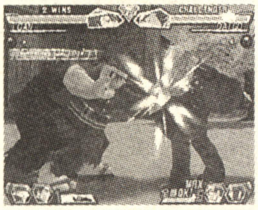
必杀技	里斩り	↓↘→＋P
	对空里斩り	↓↘→＋K（3 回まで可）
	骂倒	↓↙←＋K
	破坏	←＋P 后 PorK
完全燃烧攻击	壮绝な里斩り	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
	血祭り	↓↙←↓↙←＋P
爱和友情的 2PLATON	血"狱	
正义和勇气的 3PLATON	外道独乐	

石动岩



摇杆输入技一览

必杀技	→＋强 P
	——
	——
	——
	——
AB	↘＋弱 P
SA	↘＋强 P
中	←＋强 K
	——



COMMAND

必杀技	铁炮突き	↓↘→＋P
	ぶちかまし	↓↘→＋K（3 回まで可）
	大岚	↓↙←＋K
	大旋风	←＋P 后 PorK
完全燃烧攻击	乱れ铁炮突き	↓↘→↓↘→＋P
	喷火山	↓↙←↓↙←＋P
	雪崩落とし	在空中↓↘→↓↘→＋P
爱和友情的 2PLATON	活火山	
正义和勇气的 3PLATON	外道独乐	

岛津英雄



摇杆输入技一览

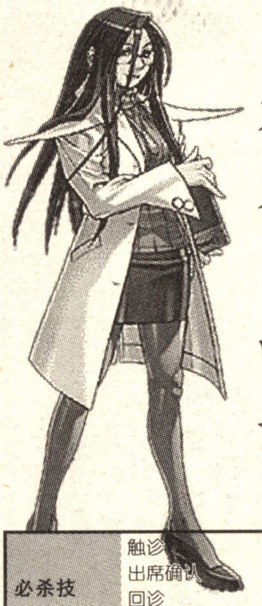
必杀技	→＋强 P
	——
	——
	——
	——
AB	↘＋强 P
SA	↘＋弱 P
中	←＋强 P
	←＋强 K



COMMAND

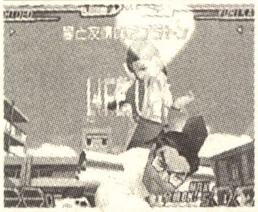
必杀技	正波拳	↓↘→＋P（空中可）
	实直拳	→↓↘＋P
	真门脚	↓↙←＋K
	雷锐蹴	在空中↓↘→＋K
完全燃烧攻击	岛津流 正波拳	↓↙←↓↙←＋P
	岛津流 真・实直拳	↓↘→↓↘→＋P
	岛津流 雷影蹴	在空中↓↘→↓↘→＋K
爱和友情的 2PLATON	岛津流 双龙正波拳	
正义和勇气的 3PLATON	肃正の岚	

水无月响子



摇杆输入技一览

必杀技	→＋强 P
	→＋强 K
	——
	——
	——
AB	↘＋强 K
SA	——
中	←＋强 K
	——



COMMAND

必杀技	触诊	↓↘→＋P 后 K 连打
	出席确认	↓↙←＋P
	回诊	↓↙←＋K（空中可）
	片翼の构	↓↘→＋K
完全燃烧攻击	死の介护	↓↘→↓↘→＋P
	天狱への阶段	↓↘→↓↘→＋K
	奈落への辅导	↓↙←↓↙←＋K
爱和友情的 2PLATON	究极の矫正术	
正义和勇气的 3PLATON	肃正の岚	

电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略

FAVORITE DEAR 純白の預言者





机种：PS
厂商：NEC
类型：SLG＋RPG
发售日：12 月 7 日
价格：5800 日元

向阿尔卡亚前进～故事开始变得更为宏大

从大天使拉斐尔那里接受任务来到新的地上界阿尔卡亚的天使，它与作为协力者的妖精一同，引导勇者，去完成任务。当混乱度达到100，期限超过了3年时世界就将崩溃，为此要尽可能保持混乱度的低下，多接触与故事有关的知识。

在去阿尔卡亚之前，一定要在天界决定天使的几个问题，回答天使的名字、性别、诞生日这四个问题，决定这些会对以后故事有影响，所以比较重要。如果不知道怎么决定好的话可参考下面的表图，名字除了禁忌的“拉比埃尔”以外，可以随便用。

此外，如有前作的 CLEAR DATA 的话，读取会对以后的会话内容产生若干变化。

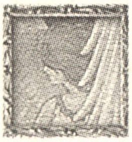
▼读以前 CLEAR DATA 的话，可以和上一作的妖精对应，主人公作为以前世界带来和平的天使，各种会话和特定的勇者物语也会发生变化。



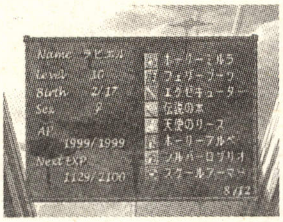
男天使或女天使

开始时可选择天使的性别男或女，这也将对天使的问题和结局产生巨大影响，事件受勇者影响。





天使等级的变化



天使积累一定经验级别上升，随之3个能力也产生变化：①“AP 上限”：LV1～7＝999，LV8 以上＝1999，AP 的最上限会上升。②“物品”：在天界得到的物品的种类会增多，序盘从 LV7 开始新物品开始出现。③“天使的魔法”：战斗时，补佐勇者的魔法将增加。在序盘时可能可使用 LV1＝小回复和祝福，LV4＝大回复，LV8＝透明。

回答问题和勇者

START 时回答被提问的 4 个问题，关系列勇者的初期信赖度和正义感，及伙伴妖精的决定，有关的问答和妖精的图表可看右页图表以供参考，而右表的选择答案将关系到勇者信赖度的高低。

	质问 1	质问 2	质问 3	质问 4
フェイン	▲/▲	▼/▼	▲/▲	▼/●
クライヴ	▼/▼	▲/▼	▲/▲	▲/●
ルディ	▲/▲	▼/▼	▼/▼	▲/●
ロクス	▼/▼	▲/—	▲/▲	▼/●
アイリーン	▼/▼	▼/▼	▲/▲	▼/●
レイラ	▲/▲	▲/●	▼/▼	▲/●
セシア	▼/●	▼/●	▲/●	▼/●

天使的诞生和勇者

勇者最初的信赖度和正义感由问答结果和天使的生日来决定，无论怎样的数值都可以在天使的指导下变化，所以不必太担心，一开始就很信赖的话，会一次承诺搜寻。

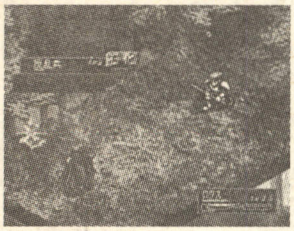
	12/22 ～1/19	1/20 ～2/18	2/19 ～3/20	3/21 ～4/19	4/20 ～5/20	5/21 ～6/21	6/22 ～7/22	7/23 ～8/22	8/23 ～9/22	9/23 ～10/23	10/24 ～11/22	11/23 ～12/23
フェイン	●/★	×/▲	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	×/▲	●/★	▲/●	▲/●	▲/●
クライヴ	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	×/▲	●/★	▲/●	▲/●	▲/●	●/★	×/▲	▲/●
ルディ	▲/●	▲/●	●/★	×/▲	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	×/▲	●/★	▲/●
ロクス	▲/●	×/▲	●/★	▲/●	▲/●	▲/●	●/★	×/▲	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●
アイリーン	×/▲	●/★	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	×/▲	▲/●	▲/●	●/★	▲/●	▲/●
レイラ	▲/●	▲/●	×/▲	●/★	▲/●	▲/●	▲/●	●/★	×/▲	▲/●	▲/●	▲/●
セシア	▲/●	▲/●	▲/●	●/★	×/▲	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	▲/●	×/▲	●/★

表的说明
信赖度／正义感
★＝非常好　●＝好
▲＝普通　×＝不好

妖精们 ~妖精们的特征和相性在此调查!

与天使最近的是伙伴妖精，它们忍受着压力不能回天界，不能消费 AP，要看妖精的故事要通过它们最初的问题回答来决定。

雇佣妖精要忍受压力回天界，每人每天要消费 AP10，雇佣它时，答理勇者数 +1 是理想的，一个人去混乱度高的地方探索，其它同行，有压力的话，待机 3 日后就可回复。



▲妖精的魔法有各种各样特征，相性相同，选择"素早さ"和魔法。

妖精名称	质问 1	质问 2	质问 3	质问 4
ローザ	1	1	1	1
	2	1	1	1
フロリンダ	1	1	1	2
	2	1	1	2
シェリー	1	1	2	1
	2	1	2	1
リリィ	1	1	2	2
	2	1	2	2
リンクス	1	2	1	1
	2	2	1	1
アクイラ	1	2	1	2
	2	2	1	2
シータス	1	2	2	1
	2	2	2	1
レーバス	1	2	2	2
	2	2	2	2

勇者和妖精们的相性

妖精和相性不好的勇者同行就会倍受压力，但若是和相性良好的勇者同行就感觉不到压力了，而且有机会还能引发他们的能力，参照下表的相性，选择最好的伙伴吧。

表的说明

○○○ = 特别喜欢
○○ = 喜欢　× = 稍不满
○ = 比较喜欢　× × = 不满
△ = 一般　× × × = 很不满

	ローザ	フロリンダ	シェリー	リリィ	リンクス	アクイラ	シータス	レーバス
フェイン	○○	○○○	×	△	○	○○	△	××
クライヴ	△	×	△	○○	×××	××	○○○	○○
ルディ	×	×××	○○○	○	△	○○	×	△
ロクス	×××	○○	○	△	×	○	○○○	○
アイリーン	○	○○	○○	×	○○○	×××	○	×
レイラ	○○○	△	○	○○	△	○	×	○○○
セシア	○○	○	○	○	○○○	△	△	○○



罗萨
Se(探)=●●●●●
Ag(早)=●●●●
Mg(魔)=●●
魔法 ヒール・パラライズ
很擅长探索，适于同行，它的固有魔法是使敌人麻痹，一定时间内无法移动，天使担任回复，对罗萨的魔法有利。



芙罗林达
Se(探)=●
Ag(早)=●●
Mg(魔)=●●●●●●●●
魔法 ヒール・パワー
它使用让勇者攻击力倍增的"POWER"，因为速度慢，会使天使无法回复造成勇者受重伤，但在长时间的 BOSS 战里是非常有效的魔法。



雪莉
Se(探)=●●●
Ag(早)=●●●●●●●●
Mg(魔)=●
魔法 ヒール・スリープ
它是个好的伙伴，有事件若无天使在它也能帮勇者走向胜利，魔法是使敌入睡的"SLEEP"，防御的速度很快。



丽丽
Se(探)=●●●●
Ag(早)=●●●
Mg(魔)=●●
魔法 ヒール・チャーム
用使敌人不攻击勇者，而是自己和仲间受攻击的魔法"CHARM"。但它没有相性最佳的勇者，同行时要注意压力。



林克丝
Se(探)=●●
Ag(早)=●●●●●
Mg(魔)=●
魔法 ヒール・コンフュージョン
它使用混乱魔法使敌人不会攻击勇者，自己还有仲间。它有 2 个相性最佳的勇者可以同行。



阿葵拉
Se(探)=●●●
Ag(早)=●●
Mg(魔)=●●●
魔法 ヒール・ポイズン
使用毒魔法，可以让敌人每回合的 HP 减 10 点，它在探索，同时和受压力方面都可轻松应对值得注意。



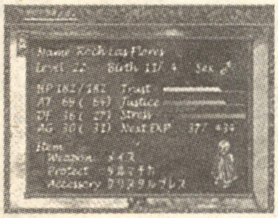
西塔斯
Se(探)=●●●●
Ag(早)=●●●●●
Mg(魔)=●●
魔法 ヒール・ストーン
它的魔法"STONE"使对手石化，一定时间内无法行动，石化的敌人防御力也会上升而将成为一场便战，希望找速度快，主回复的人同行。



蕾帕斯
Se(探)=●●●●●●
Ag(早)=●●
Mg(魔)=●●
魔法 ヒール・ディフェンス
它的魔法 DEFENS 可提高勇者的防御力，两次时可在一定时间内天使，但因此与天使的透明相同的特殊能力就无法增加。

FORANGELS ~信赖・正义感・压力

天使引导地上界重要的有信赖，正义感还有压力调节这三项就可以顺和引导勇者和地上压。



信赖度

天使的生日和问题的回答将使基本数值变化，以后天使的行动有上、下之分，上有访问、面会、同行；下有不理会勇者行踪不明，拒绝会面和急忙前往事件，赠送对方讨厌的东西等来改变信赖度数值，在会话中也会有变化，但不必太注意。

正义感

一开始和信赖度相同，以后随物品上升，勇者的移动速度会变化，少休息而多行，容易承受压力，但当正义感上升到最大时，就有可能解除。

压力

压力是勇者和妖精所持有的数值，达到一定数值以上就会招致勇者行踪不明或妖精逃跑的结束，它也是数值中变化最敏感的一项，可以通过个人情况画面来确认。勇者有压力可在配备降低压力的道具同行时，趁勇者休息用"祝福"来减少压力(参照右侧)。随压力向目的地移动，战斗中容易受重创，特别是在正义感也很高的情况下，虽然不移动勇者的压力也不会增加，但在与妖精同行时，与相性不好的妖精组合也易压力上升。

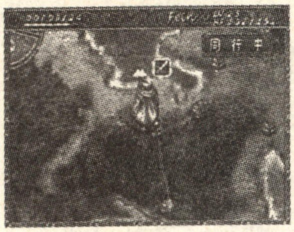
同行时的祝福

天使在同行时使用"祝福"的效果，可以让勇者的行动发生变化。
移动中 = 勇者移动速度加快
修行中 = 经验值有附加
休息中 = 压力回复率提高
战斗中 = 特殊能力上升
大伤害 = HP 回复

在移动时，勇者的 HP 未达最大时，移动速度的加快会使 HP 少许徐徐回复，不过因正义感强和无法休息的情况下，就有必要动用下降压力的天界物品了。

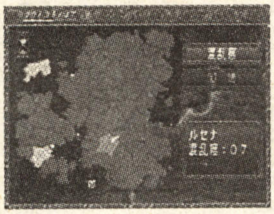
地上界发生的事件 ~发生在地上界的各种事件和故事，可不要错过它！

天使的任务就是找出导致地上界混乱的根本源头，所以必须借助勇者的力量解决发生在地上界的事件，所以首先要保护住地上界的和平，当地上界的混乱度达到100时，在找到导致地上界混乱的根本前，就会因世界的崩溃而GAME OVER，在地上界不可只单纯依赖精灵和勇者，还要随时确认混乱度。



FOR ANGEL ~为了成长

勇者靠战斗和修行来积累经验，修行的正义感不高，回数也少，要用战斗来解决事件比较有效，事件发生时，不与天使同行，而与相性最好，速度最快的妖精同行，形成“急行”，可抑制AP的消费，与较强的敌人较量，无事件时在混乱度高的地域，勇者最好选择待机，因为混乱度为0的地域不会发生战斗，所以在引导时，看准混乱度高的北方和事件发生地域周边比较好，以周边地域战来积累经验值。经验值在打倒敌人的情况下有，因勇者的弱势未打倒敌人逃走的情况下也有。与战斗无关天使的经验值无特别设定，尽可能与勇者同行前往危险地域，补佐战斗。



战斗时的指令

逃走：战斗中逃避敌人攻击。

小回复：勇者体力回复100。

祝福：使AP值上限上升。

大回复：勇者体力全部回复。

透明：完全回避敌人的三回攻击。

连击：勇者进行连续的三次攻击。

地上界阿尔卡亚

图中的线是勇者的移动路线，白线是街道，黑线是眼睛看不见的街道以外的道路，点所表示的地点黑色是村镇，较小灰色的是这以外发生的事件地点。地图上灰色数字表示的是地主，白色数字表现的是发生事件的镇。



在地上界发生的事件(初期)

在地上界引起的事件大体上分为 2 个事件，他们分别是与勇者有关的“事件事件”和除此之外的“共用战斗事件”。这次我们要向大家介绍在前半段中容易发生的事件，但是发生时期会根据基准和条件等项目而产生变化。

事件名(地方ナンバー、都市ナンバー)

地方名	地域名	拠点名
出現モンスターのレベルと数		
時間帯発生時間や発生時期の目安		

共用战斗事件

用任何一个勇者都可以解决的战斗，最好要积极的使用想提高水平的勇者，地图检索号码是地方名或据点名，详细情况请参照前页的地图。顺便说一句，发生时期多少会有些靠前或靠后。

吸血スライム(36、130)

未開地	ケナー	アドラル
スライムLv.10×4		
早朝～夕方／1月頃～2月頃		

人食い花(45、162)

レグランス王国	カディス	リダ
マンイーターLv.9×3、デッドプラントLv.18		
朝～夕方／1月頃～2月頃		

ひとさらい(18、45)

六王国連合	ラビルク王国	ターラント
ウルフLv.9×2、シーフLv.11×2		
夜～早朝／1月頃～3月頃		

街道の蛇(40、192)

レグランス王国	タルラック	
ヴェノムLv.14×2、タランテラLv.9×3		
朝～夕方／3月～5月頃		

大ムカデの大群(27、191)

六王国連合	レフカス王国	
センチピードLv.13×3、ミリピードLv.19		
朝～夕方／3月～5月頃		

グラーツ侵攻(5、4)

辺境地	クラクフ	グラーツ
帝国歩兵Lv.14×3、帝国兵Lv.19		
朝～夕方／3月～5月頃		

動く悪夢(21、189)

エクレシア教国	ブラシア	
スケルトンLv.15×3、スカルナイトLv.22		
夜～早朝／5月～6月頃		

すすり泣く女(24、75)

エクレシア教国	リナレス	ルゴジュ
バンシーLv.27、スケルトンLv.15×2		
夜～早朝／5月～6月頃		

辺境の野営地(10、188)

辺境地	スラティナ	
帝国歩兵Lv.14×2、歩兵隊長Lv.16×2、帝国兵Lv.19		
朝～夕方／6月～7月頃(※2)		

東方の兵士たち(45、196)

レグランス王国	カディス	—
ミリシアLv.14×3、反乱兵Lv.25		
朝～夕方／6月～8月頃		

街道の巨人(31、190)

六王国連合	バーゼル	
ジャイアントLv.36×3		
早朝～夕方／6月～8月頃		

オークの凶行(46、170)

レグランス王国	エローラ	レカイ
オークLv.29×3		
朝～夕方／7月～8月頃		

グレムリンの群れ(30、92)

エクレシア教国	ロルカ	ティクル
グレムリンLv.28×5		
夕方～深夜／7月～8月頃		

アールスト侵攻(22、73)

エクレシア教国	セルバ	アールスト
帝国兵Lv.19×2、歩兵隊長Lv.16、帝国騎士Lv.35		
朝～夕方／7月～8月頃		

孤立した村(6、28)

帝国	エルランゲス	ヨートゥン
ホワイトファングLv.16×2、ヘルハウンドLv.28		
夕方～深夜／7月～9月頃		

凶暴なグリズリー(53、142)

未開地	アガディール	フフーフ
グリズリーLv.35×3		
朝～夕方／8月～9月頃		

クングルの野営地(21、68)

六王国連合	ブラシア	クングル
帝国兵Lv.19×3、帝国騎士Lv.35		
夜～早朝／10月頃～11月頃		

アーラウ侵攻(32、120)

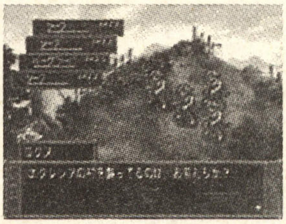
六王国連合	フレゼレシア王国	アーラウ
帝国騎士Lv.35×3、ジェネラルLv.50		
朝～夕方／11月頃～12月頃		

帝国軍と魔物(12、14)

辺境地	フネアドラ	トゥルラ
帝国騎士Lv.35×3、融合兵Lv.51		
夕方～深夜／11月頃～12月頃		

共用战斗事件——关连事件

在共有事件中，也有像勇者专用事件那样的，具有关连性的事件。总之，一个事件的发生会接二连三的引起与物语有关连的事件。即使勇者没能解决最初的事件，从而成为放任不管的自然消灭的状态，那么下次的事件也会发生。



赤盗贼团的关连事件

在相同地方发生。虽然各事件之间有时会相隔一个月以上，但是因为直至自然消灭之前的期间都非常的短，所以直至终了之前，最好在相同地方放上一名勇者进行巡回。

発生事件数：3

エクレシア教国	アレス	マナウス・ボーボ・ククタ
夕方～早朝／詳細は下記を参照。		

赤の盗賊団

シーフLv.11×3、バーグラーLv.20

↓ 最初的事件会在 5～6 月发生，发生之后的 3 天中便会逐渐消灭。解决或消灭的 5 日之后，接下来的事件便有可能发生。

赤の盗賊団　再び

シーフLv.11×2、バーグラーLv.20×2

↓ “へ再び”会在发生之后的 3 天中消灭，解决或消灭的 7 日之后，“魔の～”便有可能发生，发生之后便会在 5 天中消灭。

魔の盗賊団

バーグラーLv.20×3、リベザルLv.34

勇者专用事件

这些都是非常重要的事件，因为他们与特定的勇者有很深的关系，而且也关系着之后的勇者固有的物语。和共有事件不同，在发现妖精之时，事件会被用关连勇者的颜色表示出来，在自然发生的情况下，事件会被用灰色表示出来。有时也会有不发生战斗，用别的勇者解决和别的物语发生等情况出现。

ルディエール关连事件

貴族の横暴(37、145)

レグランス王国	カルナール	カウハーティ
ミリシアLv.14×3		
朝～夕方／ルディエール発見後		

アイリーン关连事件

盗賊団(19、63)

ブレメース島	ブレメース	ガラルス
シーフLv.11×2		
朝～夕方／アイリーン発見後		

レウス侵攻(18、98)

六王国連合	ラビルク王国	レウス
帝国兵Lv.19×2		
1日中／4月～5月頃(※1)		

セシア关连事件

タイタンの怒り(54、143)

未開地	ルーガ	ティロロ
タイタンLv.16×2		
朝～夕方／セシア発見後～「魔獣襲撃」発生まで		

魔獣襲撃(27、106)

六王国連合	レフカス王国	クール
※戦闘なし		
朝～夕方／6月頃～?		

クライヴ关连事件

テルエルのゾンビ(11、12)

辺境地	デーバ	テルエル
ゾンビLv.11×2		
夜～早朝／クライヴ発見後		

↓ 游戏开始之后马上发生，这个事件“发生”之后，会继续发生“さらわれた村娘たち”。

狙われた村娘たち(9、9)

辺境地	アルバリア	ダルース
ヴァンパイアLv.17		
夜～早朝／「テルエルのゾンビ」発生後～?		

呪われた姫君(9、7)

辺境地	アルバリア	シュタイア
メデューサLv.44		
夜～早朝／10月頃～?		

レイラ关连事件

帝国侵攻(36、102)

未開地	ケナー	ラグワート
帝国兵Lv.19×4		
1日中／レイラ発見後		

ラミア侵攻(27、105)

六王国連合	レフカス王国	ラミア
帝国兵Lv.19×5		
1日中／4月～5月頃		

↓ “イエーナ侵攻”只有在用レイラ解决“ラミア侵攻”的情况下才会发生。发生之后没有战斗，用レイラ前往之后便能够见到她的物语。

イエーナ侵攻(28、107)

六王国連合	ラナス王国	イエーナ
※戦闘なし		
1日中／「ラミア侵攻」をレイラで解決後		

勇者的物语・I

想要看到散落在地上界的各处的勇者们全部的物语吗？

如果只是单单把事件解决，那么天使的任务还没有结束。为了要查清隐藏在事件背后的真相，那么就有必要看到管理勇者的全部的物语。与对象勇者同行，并且在满足一定的条件之后便能够看到各勇者的物语。这次，希望大家一边参照勇者的一部分情报一边来观看在初期发生的物语。

新人即使失败一次也不会影响到信赖度，进行第二次访问之后一定会成功。但是，必须要在第一次之后的 3 日以后进行。在第一次进行无理委托的情况下，即使被承诺，信赖度也会下降。

勇者别清单的读法

■再发现地域＝在行踪不明时，探索之后便能够发现勇者的地方。■喜好和厌恶＝有关信赖度的上下的物品种类。在能够得到礼物的会面的发生中能够从勇者那里能够礼物。■事件清单＝●标记是在前面介绍过的勇者专用事件。■场所／时间＝能够看到该物语的场所和时间段。

事件名称
場所 发生场所等
時間 发生时间等①＝第 1 次 ②＝第 2 次
载明勇者别事件的突起时效、发生时间和详细情况。

接触事件 1 レイラとルディイ 1

时间 早上～傍晚 任何时候

ルデイエール和レイラ接触之后便会发生的事件，和任何一位勇者同行都可以。没有场所等的指定和消灭期限等，会成为连续接触事件的最初的故事，在看到身着クローサイン帝国的军服的レイラ之后，ルデイ会……？

フェインとアイリーン 1、2

时间 ①2早上～傍晚 ①2初期～？

フェイン和イリーン接触之后便会发生的事件，和任何一位勇者同行都可以，虽然没有特别的场所指定，因为 1、2 在某个时间之后便不能够看到，所以要趁着初期的时候赶紧看，在连续事件的最初和接下来的故事中，在 1 终了之后的一个月之后直至到达一定时限之前的这段时间中才能够看到 2。

ロクス

在信赖度很低和睡眠中的状态下是不能够将其列为对手的。虽然不会影响信赖度，但是在会面中，和フェイン一起进行颇具不同的回答能够令他高兴。在探索之后不接受委托，保持这种状态的持续待机之后也能够看到序盘的物语，虽然初期没有固有战斗，但是因为攻击力很低，所以如若在序盘中不进行养成的话，那么之后便会很费劲。增加天使的同行，尽快的用圣灵之书等东西来提高正义感。

■スカウト「聖王国の教皇」
場所 エクレシア教国 リナレス(24、76)
時間 ①②朝～夕方
在女天使的情况下，即使信赖度很低和初次被拒绝的情况下也能够得到承诺。在男天使的情况下，被拒绝之后虽然能够进行多次的再交涉，但是也不能得到承诺。

■ 再发现地点
エクレシア教国 リナレス(24)
エクレシア教国 ロルカ(30)

★EVENT LIST★
ロクスの夜
完成之后发生"毒蛇"。
毒蛇
完成之后的 14 日以上发生"毒蛇 2"。
毒蛇2
完成"毒蛇"之后，12 日之后发生。
毒蛇との賭け

能够装备的物品



■ 喜好和厌恶
喜欢的东西是体力回复药系，天使和プッティ的羽毛等，只喜欢真实的书。在会面中，能够得到圣水、圣者のローブ、年代物のクイン、タローカード、金のメダイユ。

ロクスの夜(町)
場所 「町」ならどこでも
時間 夜・深夜
与毒蛇关联的事是故事发生的基本。

毒蛇(町)
場所 「町」ならどこでも
時間 夕方～深夜 「ロクスの夜」後～
与地方相关联，在首都之町内，经过一段时间就可出现。

毒蛇2(町)
場所 「町」ならどこでも
時間 夕方～深夜 「毒蛇」後14日以上～
毒蛇终了后两周以上便可以看见了。

毒蛇との賭け(町)
場所 「街」ならどこでも
時間 夕方～深夜 「毒蛇」後1カ月以上～
毒蛇完成后在序盘的后半出现。

フェイン

フェイン从最初开始便很强，只使用通常攻击便能够将敌人打倒，将其与フロリーダ同行是最好的选择。因为巡视ギルド(行会)便会发生许多的事件，所以要巡视六国王联合各地，接近城镇之后便要同行。

能够装备的物品



■ 喜好和厌恶
喜欢的东西是体力回复药，历史和传说的书，以及天使的羽毛等。ペンダント也不讨厌。在会面中能够得到的东西是ギルド的护符、麦わら帽子、命の水、魔导士のローブ、银の指轮。

■ 再发现地点
→六王国連合バーゼル(31)
→六王国連合タルラック(40)

★EVENT LIST★
レフカスのギルド
ラビルクのギルド
ラナスのギルド
进入各地的城镇之后就会发生，在完成"ラナスのギルド"之后便有可能发生"グランドマスター"。
发生之后便会消灭。
グランドマスター
休息
魔導士の塔

■スカウト「狙われたウォーロック」
場所 六王国連合 セレスタ(23、103)
時間 ①夜～早朝 ②朝～夕方
在初次被描绘的情况下，虽然信赖度会下降，但如果勉强委托的话，也是能够得到承诺的，发现之后，如果在 3 日之内不访问的话，那么便不能再次进行探索，这一点请注意。

レフカスのギルド(27、町)
場所 六王国連合レフカスの「町」
時間 朝～夜、「グランドマスター」発生まで
与マスター・レイジハー发生会话事件。

ラビルクのギルド(18、町)
場所 六王国連合ラビルクの「町」
時間 朝～夜、「グランドマスター」発生まで
与マスター・レーアン发生会话事件。

ラナスのギルド(28、町)
場所 六王国連合ラナスの「町」
時間 朝～夜、「グランドマスター」発生まで
与マスター・グレザ发生会话事件。

休息(41または48)
場所① 未開地 ナクル(41)
場所② レグランス王国 ウル(48)
時間 ①②朝・昼 時期は下記
11 月以后ナクル和ウル就看不见了。

グランドマスター(31、113)
場所 六王国連合バーゼル アルクマール
時間 朝～夜 「ラナスのギルド」クリア後～
与グランドマスター・ライノール发生会话。

魔導士の塔(19、64)
場所 ブレメース島 ダーグ
時間 朝・昼 10月位以降～
序盘后半发生，中盘发生的可能性也很高。

アイリーン

在信赖度很低和睡眠中的状态下是不能够将其列为对手的，特殊能力尽是能够在非常情况下使用的东西，当特殊能力 GAUGE 达到 LV1～LV3 之后，便能够给予敌全体伤害和异常情况（麻痹、毒、混乱、石化中的任何一个）。在对付数量众多的敌人时，要以祝福为中心而进行辅助，虽然攻击力比别的勇者低，但是因为速度快和攻击次数多，所以不会有问题，之后要赠予物品和追求攻击力。

■ 喜好和厌恶
喜欢的东西是树脂系的紧张状态回复药、全部的图书、天使和プッティ的羽毛，以及高价的配件等。在会面中能够得到的物品是ヤドリギの枝、羽ぺん、クマのぬいぐるみ、古い腕轮、魔导书。

★EVENT LIST★
いなくなったウェスタ
グランドロッジ
完成后的 3 日以上会发生"盲目の～"
盲目の大魔導士
史跡
塔
不是必须要连续
●レウス侵攻

■スカウト「魔導士の少女」
場所 ブレメース島(19、64)
時間 ①②朝～夕方
虽然有消灭期限，但是是以后的事情，所以不用担心。在被拒绝之时，只要坦率的回去便不会有事。

■ 再发现地点
ブレメース島(19)

装备可能的道具



いなくなったウェスタ(18、町)
場所 六王国連合 ラビルクの町
時間 夜～早朝 初期～「レウス侵攻」まで
必须发生"レウス～"继续游戏后怎样选择都可以。

グランドロッジ(31、113)
場所 六王国連合バーゼル アルクマール
時間 朝～夜 1年目
去アルクマール，在故事的初期发生。

盲目の大魔導士(31、113)
場所 六王国連合バーゼル アルクマール
時間 朝～夜 「グランドロッジ」後3日以上～
在バーゼル地方待机经过 3 日以后再次访问。

史跡(31、116)
場所 六王国連合バーゼル リネア
時間 朝・昼 1年目～
アルクマール直下灰色山脉附近听红月王有关魔石的事情。

塔(19、64)
場所 ブレメース島 ダーグ
時間 朝～夕方 1年目の10月ぐらい～
アイリーン发现的地点一年以后的后半发生。

ルディエール

虽然与最有缘份的妖精シェリ一组合之后便不用太担心了，但是因为攻击力不是很高，所以要从初期开始便同行而进行养成。如果当紧张状态在达到 MAX 之前都无法提高正义感的话，那么要用サルフィア系的草药进行回复，这样一来的话，信赖度也会一点点的上升。

能够装备的物品

■スカウト「南国の王子」

場所 レグランス王国　エローラ(45、165)

時間 ①②朝～夕方

在初期还没有消灭的事情，在第一次的探索中如若被拒绝的话，那么即使再委托也不会得到承诺，要等到 3 日之后。

■ 再发现地点

レグランス王国　カディス(45)
レグランス王国　ラクナウ(44)
レグランス王国　カルナール(37)

■ 喜好和厌恶

喜欢草药、历史和传说的书，讨厌便宜的体力回复药和妖精的书，在会面中能够得到的物品是シルクのハンカチ、ゾウの置物，象牙のナイフ、珍しいスパイス、魔よけのクリス。

★EVENT LIST★

●貴族の横暴
レグランスの東
完成后 7 日以上发生。
→ 再会
→ ？ 再会以后关连的事件

レグランスの東(48、—)

場所 レグランス王国　カディス地方内

時間 朝～夕方　1年目の1～2月頃～

初期发生的事件。

再会

場所 レグランス王国カディス

時間 朝～夕方　「レグランスの東」7日後～

レグランスの东完成后 7 日以上发生。

レイラ

レイラ从最开始时的水平便很高，而且也具有攻击力，因为初期会在六王国联合内发生许多事件，所以如果想要提高水平的话，那么最好在帝国的西北地域。顺便说一句，在发现她之后，如果放任不管的话，那么她便会死亡，所以要尽快的进行探索。与别的勇者不同，在她行踪不明时，要在不是她的故乡的六王国联合中发现她，这一点不要忘记。

■スカウト「裏切りの帝国騎士」

場所 グローサイン帝国　レイゼフート(15、47)

時間 ①夕方～深夜　②朝～夕方

如果在最初的探索中被拒绝的话，那么便要重新再来，如若在发现之后直至 2 月 1 日之前都不进行探索的话，那么レイラ便不能进行第 2 次的探索。

■ 再发现地点

六王国連合　ラナス(28)
六王国連合　レフカス(27)
六王国連合　バーゼル(31)

装备可能的道具

■喜爱和厌恶

喜欢的东西是体力回复药、天使和プッティ的羽毛等。不喜欢便宜的书，在面会中能够得到的物品是タラブローチ、决斗用の手袋、骑士道の教本、クラダーリング、银のレイピア。

★EVENT LIST★

●帝国侵攻
●ラミア侵攻
"イエーナ侵攻"是在レイラ未解决"ラミア侵攻"时发生。
軍服 → ●イエーナ侵攻

軍服

場所 町であればどこでも

時間 夕方～深夜　スカウト後～

レイラスカウト后，第一次任务完了前发生。

セシア

正义感很高，而且也很容易探索，但是初期水平很低，所以攻击力也很低。不仅仅是事件，因为在未开地一带发生的共有事件和战斗也比较多，所以要是育成的话，那么最好在一开始便与天使同行。在同行状态下能够见到的物语"圣堂的壁画"是重要的物语。虽然离未开地很远，但一定要见识一下。

能够装备的物品

■スカウト「レイフォリアの森の少女」

場所 未開地　フェス(51、137)

時間 ①②朝～夕方

在被拒绝的情况下，无关天使的性别，只要再请求便一定能够得到承诺，在最初的探索中得到承诺之后便不会有问题。

■ 再发现地点

未開地　ナクル(41)
未開地　フェス(51)

■喜爱和厌恶

喜欢的东西是紧张状态回复药・草药系，讨厌的东西是体力回复药系和勇者的书，在会面中能够得到的物品是ハシバミの实、ザンザシの实、オリーブの实、花束、森のしずく。

★EVENT LIST★

はじめての町
聖堂の壁画
●タイタンの怒り
●魔獣襲撃
在"はじめての町"与"圣堂の壁画"时期发生事件。

はじめての町(32、町)

場所 六王国連合　フレゼレシアの「町」

時間 朝・昼　1月頃～

在未开发地出现。

聖堂の壁画(24、76)

場所 エクレシア教国リナレスのアララス

時間 朝・昼　1年目1月頃～

到达圣都后发生。

クライヴ

与别的勇者不同，他在夜间行动，在白天睡觉，事件和物语也大都发生在晚上。在即使同行的状态下也不发生物语的情况时，最好确认一下时间带再进行。虽然从一开始便在战斗中表现得很强，但是因为活动的中心位于混乱度很高的北方边境，所以绝对不能大意。

■ 喜好和厌恶

喜欢体力回复药、天使的羽毛等。在会面中能够得到的物品是银のナイフ、银のてい铁、ゾンビパウダー、银のロザリオ、铭刀のつば。有很多能够使别的勇者开心的物品。

■スカウト「吸血鬼ハンター」

場所 辺境地　スラティナ(10、10)

時間 ①②夜～早朝

在最初的探索中如若被拒绝的话，那么即使出现选择项也不会得到承诺。这种时候，最好在 3 日之后再重新开始。

■ 再发现地点

辺境地　レンボルク(20)
辺境地　デーバ(11)
辺境地　フネアドラ(12)

能够装备的物品

★EVENT LIST★

●テルエルのゾンビ
安息と
"テルエルの～"发生后"狙われた～"出现
●狙われた村娘たち
師、アーウィン
●呪われた姫君

安息と(町)

場所 「町」ならどこでも

時間 昼・夕方　2月末頃～

主人公是与天使时在街上与クライヴ同行发生。

師、アーウィン(20、—)

場所 エクレシア教国　リナレス

時間 朝～夕方　6月頃～

与クライヴ有很高的信赖度后去リナレス听过去的事件。

FOR ANGEL 关于天界

引导地上界必须要灵活运用天上界才行，但回天界一般总遇不上什么有用的事，所以先存盘，再采取行动比较好。

ラキア宫(天使的房间)

在天界的玩家的房间，使用 AP 回天界后可以在此休息，也可对返回地上界的妖精作出第二天的指示，回复少量 AP。

フロ一宫，エミリア宫

可爱 AP 交换武器、防具、药等物品，不过天使所持物品只限 12 个，拿满就不能从勇者和大天使那里得到什么了，物品入手时，最好到 11 个就可以了。

フォータ离宫

主要用于妖精的雇佣，寻找雇佣去地上界又回天界的妖精和勇者的侯补。此外承受压力归来的雇妖精可在压力 0 状态下雇佣。

圣アザリア宫

随机得到物品或 AP(天使等级上升，AP 量也会增加)，在 AP 少时，休息前可先到此访问，有时会给你添加经验值升上一级。

大天使米迦勒

与伽百列和拉斐尔是同等级的天使，在上一作从年幼的天使那里得到光之剑，只有它的名字登场，在本作中意想不到的场面中也将出现。一般称它为天使军最高指挥官，是无论智慧，勇气都是天使中第一的大天使。





FAVORITE DEAR 純白の預言者

邪恶的阴影笼罩的地上界内，帝国的进攻也激化了，天使和勇者的考验即将降临，本期攻略以到达地上第一年的结束至アルベリック率帝国军队进攻为止。

共同事件～与天使的勇者们有大关连的事件

圣母森林(41、131)……同行事件

地点 未开地　ナクル　ロオク

时间 从早～傍晚　9日～次年3月

大至在“食人森林”过关后～“与魔兽出入少年”之前，这是所有勇者的事件。

★セシア



▲首先去见セシア就会发生事件，发生时间是1日中。



▲在セシア的事件里还有和圣母说话的场面。

有一种无法形容的不安在胸中晃动的セシア前往圣母森林，她看到了少年与圣母对峙的情景？最初相遇时虽有选择项，但不能阻止事件的进行。

◎アイリーン

アイリーン进入这片没有人烟的森林后发现了圣母，アイリーン向她询问有关祖父研究的“魔石”的事，圣母会向她提及魔石的传说。

◎レイラ

レイラ听说过有关的旧传说，来到森林深处看见到了森林圣母，呼唤她“战斗啊”的圣母开始向天使的勇者的她谈起了发生在世界上的事，谈话中一瞬间浮出来的景像是？

★クライヴ



▲内容与阿尔卡亚有着重要关连。

在森林里遇到圣母后，另クライヴ惊讶的是：她叫他“ヴァスティール”，于是有着悠远回忆的圣母开始向年轻的勇者谈起了悲伤的故事——这是有关クライヴ重要的谈话，一定要看。

◎ロクス

ロクス前往圣母森林，并谈到了有关エクレシア宗教国和教皇的事，从而可一窥ロクス的心情与有关事件，在森林中迷路的クロス不期遇见了圣母，感悟到对方的圣母向一直处于迷惘中的ロクス说起……

◎フェイン

フェイン与森林中的圣母谈起了“世界的混乱是因有邪恶潜伏”，他发誓要战斗到底。告诉圣母后他遇到了在寻找邪恶根源的天使，他的事件对天使来说是很重要的。

アルベリック的进攻(31、113)……事件

地点 6王国联合　バーゼルアルクマール

时间 1日中　12月～次年1月

最重要的勇者フェイン、レイラ、ロクス、アイリーン都与这事件有重要关连。

★フェイン



▲开始战斗时发生的事件，最后还是会战斗，看画面是フェイン独有的事件。

■出现敌人

①帝国步兵 LV14×4

②帝国骑士 LV35，帝国步兵 LV14×4

第一骑士图团长アルベリック亲自率领这次进攻行动，フェイン听说バーゼル遭突袭后立即赶向现场，但他的仲间们连グランドマスター都已倒下，愤怒的フェイン决定去追达到目的后离去的骑士团长……

★レイラ



▲将有一场3连续战斗，虽然不是很难，但要注意天使的AP残量。

■出现敌人

①帝国战士 LV21，帝国骑兵 LV4×2

②帝国步兵 LV14×4

③帝国骑士 LV35，帝国兵 LV19×3

听说アルベリック亲自出阵，レイラ决定捍为帝国骑士的荣誉，但是一点小误差使她错过了アルベリック，他已离开，レイラ于是去追……

★ロクス★アイリーン



▲这两个人都是事件后发生战斗，但クラレンス和アルベリック不会参战。

■出现敌人

①帝国战士 LV21×4

(ロクス和アイリーン一样)

ロクス：急忙赶往战场的ロクス发现了混在帝国兵中的クラレンス并质问他……

アイリーン：得知グランドロッシ遭突袭后，アイリーン赶往现场，老魔导士グランドマスタ被帝国骑士刺倒，他的生命……

★クライヴ★ルデイエール★セシア



▲相比是很顺利的战斗，必杀技到LV2就可应付，左图ルデイ的事件。

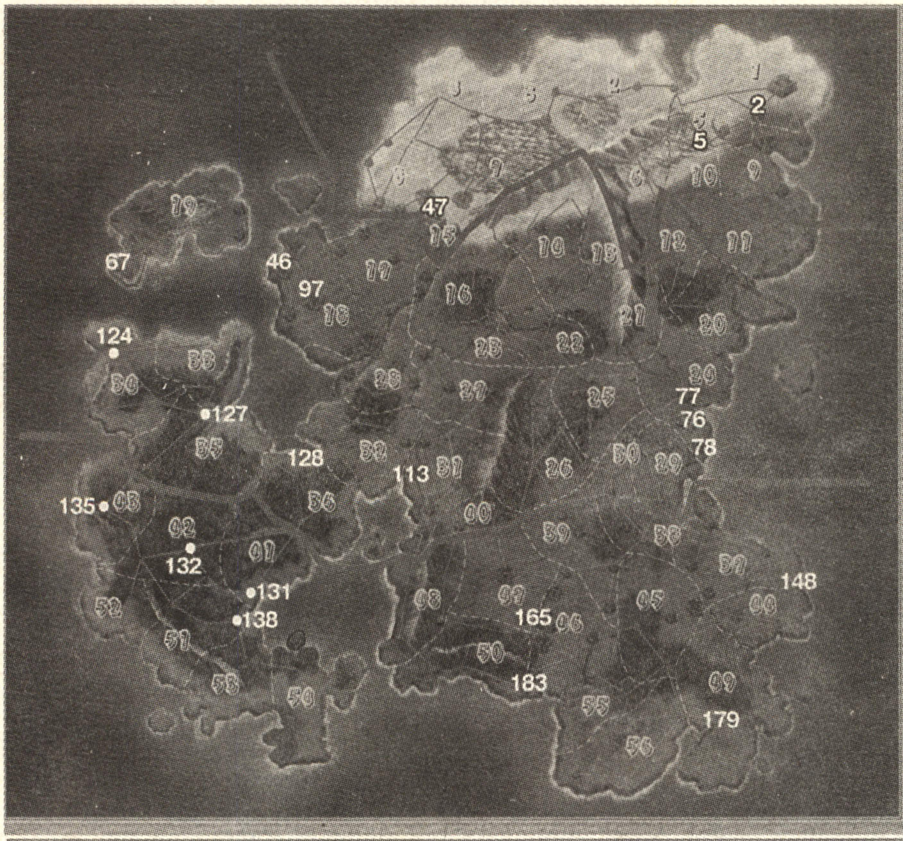
■出现敌人

①帝国步兵 LV14×4

クライヴ、ルデイユール、セシア都是听说了アルベリック进攻的消息后，为阻止帝国的入侵而前往アルクマール与帝国军队作战，这之后帝国的侵略越演越列，本事件解决或消灭后，伙伴妖精将会去报告。

阿尔卡亚气候分布图

地上界的气候分布见下，红色的太阳线是热带蓝色粗线以上是寒带，中间及其它是普通气候。图上的数字，粗字与各地点，细字与各据点（村镇）对应，可作为事件发生地点的地图参考便于寻找，粉线是街道以外勇者可选择的路线。



镇、还有村庄

同行事件多发生在村镇，天使绘制出アルカヤ地图后对据点进行分类，如发生地点是“町”的话，在图上就用相关图标显示。

地图上的表示



勇者专有事件 2

与各勇者的故事关连的事件也有可能由其它的勇者完成，这次的范围要注意セシア的“食人森林”。

共有事件 2

事件发生地点和内容会因勇者的不同而反应相异，不过因为都和他们个人的故事直接关连，所以每位勇者都有能力解决，今后与帝国有关的事件将会越来越多。

事件名

場所	地方名	地域名	地名
发生时间以及日期			
出现怪物和等级要求			

見えない獣 (51、138)

場所	未開地	フェス	リセ
夜～早朝　9月～10月頃			
ヘルハウンドLv.28×2			

怪鳥の襲撃 (43、135)

場所	未開地	ナクファ	ロラライ
朝～夕方　10月～11月頃			
ベルクートLv.35×3			

蛇の誘惑 (1、2)

場所	辺境地	ラグニッツ	トルン
夕方～深夜　7月～9月頃			
ゴーゴンLv.34、カーミラLv.18×2			

謎の竜巻 (42、132)

場所	未開地	エルメド	テテ
朝～夜　8月～10月頃			
キメラLv.38×2			

海辺の恐怖 (50、183)

場所	レグランス王国	ナーシク	リハ
夜～早朝　10月～12月頃			
海竜Lv.47			

死人の村 (5、5)

場所	辺境地	クラクフ	ウェルス
夜～早朝　9月～10月頃			
ノスフェラトゥLv.32、グールLv.17×3			

大グモの大発生 (34、124)

場所	未開地	ラシード	ミスラタ
朝～夕方　10月～11月頃			
デスウイドウLv.33×4			

ラジェスの海竜 (24、78)

場所	エクレシア教国	リナレス	ラジェス
朝～夕方　8月～01年1月頃			
海竜Lv.47			

取りかえ子 (19、67)

場所	ブレメース島	ブレメース	アイオナ
夕方～深夜　9月～10月頃			
レッサーデーモンLv.39×3			

呪われた海 (37、148)

場所	レグランス王国	カルナール	セーレム
朝～夕方　10月～12月頃			
海竜Lv.47			

追いはぎの襲撃 (24、77)

場所	エクレシア教国	リナレス	レーンディア
夕方～深夜　9月～10月頃			
バーグラーLv.20、ミリシアLv.14×3			

ホブゴブリン襲来 (49、179)

場所	レグランス王国	ホーバール	ミルザフル
朝～夕方　10月～12月頃			
ホブゴブリンLv.41×3			

共用戦闘イベント

襲われた港町 (18、96)

場所	六王国連合	ラピルク王国	スオウレ
朝～夕方　01年1月～3月頃			
海竜Lv.47			

与介绍过的：“赤的盗贼团”相同，这是连续的事件，以后还会不会有新的事件发生呢？

???

セシア关连事件

ケナー侵攻 (36、128)

場所	未開地	ケナー	ラグワート

セシア

帝国兵Lv.19×4

セシア以外

①帝国兵Lv.19×4

②帝国騎士Lv.35、帝国歩兵Lv.14×2

一回战斗终了以后向未开发地进攻，这时会进入与帝国有关的会话，当然要注意连续战斗的发生。

人食いの森 (35、127)

場所	未開地	ザルハ	ライース
一日中“圣母の森～胸さわぎ～”发生			
ファントム LV38 ×3			

本事件必须要在发现“圣母的森”以后才可以。

レイラ关连事件

カイゼル将軍侵攻 (18、97)

場所	六王国連合	ラピルク	ルッカ
早晨“イエーナ侵攻”完成以后			
骑士队长 LV31、帝国兵 LV19 ×2			

连续事件，这里让大家注意的是战斗会非常艰苦。

共有战斗

アルベリック侵攻 (31、113)

与许多人物都有关的特别事件，具体条件参看前面的介绍。

勇者们的物语 II

~勇者也可以选择自己的旅途，一举公开同行事件

这次我们追加了勇者在战斗时使用的“必杀技”的说明，介绍到序盘最后的事件“アルベリック进攻”发生前，勇者们的故事。帝国的进攻使故事展开变得宠大，并混乱开来。勇者们不能只想着天使的委托，还要自动为各自守护的东西而战与事件真像有关的线索也都渐渐露出端倪，故事开始向中盘发展。

看表方法

■事件名单：●EP 是前面已介绍过的事件，“圣母森林”、“アルベリック进攻”已在别处解说过。
■事件说明：“面会”＝与勇者相见，并一起同行，“场所”、“时间”：是故事的地点和时间。

接触事件

在地上界旅行的勇士们在同一地点相遇了＝接触事件也将在这个时期发生。为了让接触事件多发生，天使要积极行动制造机会，比如利用每个勇者都可参与的“圣母森林”事件。

レイラ和セシア～误解

时间　早上～傍晚　“ケナ一进攻”后

解决セシア专有事件“ケナ一进攻”或是这事件自然消灭后，就将发生レイラ与セシア相接触的事件，与上期介绍的“レイラ和ディエール1”一样，因为穿着帝国的军装而使セシア对レイラ发生了误会，她们俩人将会如何发展呢？



レイラ

如上回所说，序盘中的レイラ的事件多与战斗有关，与全体勇者相关的“アルベリック进攻”事件里，她也异于其它勇者地要连续作战3次。天使可以通过这些专有事件令レイラ成长，详情可参照前页，特别是“アルベリック进攻”时，在连续作战第三次前最好逃掉。

■必杀技

对敌全体攻击的LV2必杀技没有追加效果，通常攻击就已很强，不用上“祝福”也可以。

技1	スノードロップ
技2	フリージングウインド
技3	グローリークリスタル

★EVENT LIST★

- ●ラミア侵攻
  - ●カイゼル将軍侵攻
    - 両親の思い出
- ●人食いの森（セシア固有事件）
  - 聖母の森～レイラ～
- ●アルベリック侵攻

両親の思い出
場所　「町」ならどこでも
時間　夜～早朝　「カイゼル将軍侵攻」クリア後～
以上所提到的事件发生8个月以后回到据点。



クロス

在序盘中他没有固有事件（一击的弱势上次已谈到）用专用事件培育他相当困难。还是让他去混乱度高的地区，通过共同战斗事件来成长，要注意在“副教皇的传言”后，他将很长时间得不到任务。

■必杀技

技2是复数攻击，也同样无追加攻击，因为通常攻击非常弱，所以积极使用祝福。

技1	ブレイフォース
技2	ゴールデンドーン
技3	アイン・ソフ・オウル

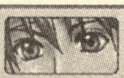
★EVENT LIST★

- 毒蛇との賭け
  - 副教皇の伝言
    - 盗まれた宝玉
- ●人食いの森（セシア固有事件）
  - 聖母の森～ロクス～
- ●アルベリック侵攻

这一事件与圣母的森有很深的关系，所以两处都不应放弃才好。

副教皇の伝言（面会）
場所　どこでも
時間　朝～夕方　「毒蛇との賭け」クリアから7日以後～
离开圣都以后发生事件，但注意有些角色在队的话……

盗まれた宝玉（24、76）
場所　エクレシア教国　リナレス　アララス
時間　朝～夕方　「副教皇からの伝言」クリア後
左侧事件发生后到首都就可以直接引发。



ルディエール

从“来自帝国的特使～哥哥的传言”到“报告”之前，都不可同行和物品礼物进委托，所以压力也上升不了不用为此担心，长时间的无法使用使他的等级将与其它勇者拉开，尽可能在之前多培育他吧。

■必杀技

他的成长比较慢，敌人又强，开始便多用祝福吧。

技1	ダンシングクリス
技2	クレセントスコール
技3	フレイムシックル

★EVENT LIST★

- 帝国への特使～兄からの伝言～
  - 帝国への特使～兄に会って～
    - 帝都
      - 皇帝エンディミオン
        - 報告

特使的关连事件发生后才会出现，而且这一系列事件的时间非常长，做好南北穿越大陆的准备。

- ひとときー遊んで～
- ●人食いの森（セシア固有事件）
  - 聖母の森～ルディ～
- ●アルベリック侵攻

发生上面要求的所有事件以后，在圣母的森会有特别的见面情节，这次与特使关连的事件也有很大关系，但要注意发生的时间非常短，决定进行此事件时一定要注意时间。

帝国への特使～兄からの伝言～（面会）
場所　どこでも
時間　朝～夕方　6月～01年目2月頃まで
发生事件后，得到向首都前进的天使给予的任务。

帝国への特使～兄に会って～（46、165）
場所　レグランス王国　エローラ　ファンラン
時間　朝～夕方　「帝国への特使」クリア後～
到帝国后接受报告的任务。

帝都（15、47）
場所　グローサイン帝国　レイゼフート　レイゼフート
時間　朝～夕方　「兄に会って」クリアまたは消滅後～
上一事件终了后会自动发生。

皇帝エンディミオン（15、47）
場所　グローサイン帝国　レイゼフート　レイゼフート
時間　夕方～深夜　「帝都」クリア後
“兄に会って”的事件出现一个月后。

報告（46、165）
場所　レグランス王国　エローラ　ファンラン
時間　朝～夕方　「皇帝～」クリアまたは消滅後
到达规定的场所以后自动发生。

ひとときー遊んで～（46、165）
場所　レグランス王国　エローラ　ファンラン
時間　朝・昼　7月頃～01年2月頃
特使的关连事件发生后同时出现。



フェイン

フェイン在序盘里专有事件也非常少，不过在序盘他没有完全不可以委托的时间。让他和相性极佳的妖精芙罗林达同行，前往混乱度高的地区去成长好了，故事方面，有前面介绍过的各地行会访问～这次的グランドマスター2，如果全部看了，就会了解到フェイン的一部分过去。

■必杀技

普通的敌人主要用通常攻击攻倒，BOSS和中BOSS以外，也要多依靠没有必杀技的芙罗林达，天使重视回复。

技1	シャインリップ
技2	エターナルコルドロン
技3	ダブルエッジトルネード

★EVENT LIST★

- グランドマスター1
  - 魔導士ランド
    - グランドマスター2
- ●人食いの森（セシア固有事件）
  - 聖母の森～フェイン～
- ●アルベリック侵攻

依然是与圣母的森有着密切关系的事件，而且在这一系列事件中，存在着同时出现的问题，到时候可要仔细的选择才好。

魔導士ランド（31、113）
場所　六王国連合　バーゼル　アルクマール
時間　夜～早朝　「グランドマスター」クリア後2日以上～
得到魔导士的消息，之后随着时间的推移……

グランドマスター2（31、113）
場所　六王国連合　バーゼル　アルクマール
時間　朝～夜　「魔導士ランド」クリア後33日以上～
必须在游戏中听过有关魔石的传说，这样才可以。

FOR ANGEL　会面

会面①是试探天使，②是勇者赠送礼物，③委托事件，①②的发生会影响压力和信赖度，③可以进行选择，但结果大多相同。

▶也有希望两人同时见面的，拒绝会降低信赖度，因此要慎重。





クライヴ

这回的共同事件虽然少，但“圣母森林”里隐藏着重大的事实真像，所以一定要去，战斗因主要在混乱度高的地区发生，带上相性良好的妖精同行就不难成长。

★EVENT LIST★

●人食いの森（セシア固有事件）

→ 聖母の森～クライヴ～

●アルベリック侵攻

实际上是固有的事件，基本上不会出现丢失的现象，只要注意圣母的森的关连事件就可以了。

■必杀技

技2是全体攻击，可吸收敌人的体力回复自己的技，一定要好好使用。

技1	ダークネスブレイド
技2	ブラッディグレイス
技3	ソウルディストラクション



アイリーン

她和クライヴ一样共同事件很少，她的必杀技与其它勇者有一点不同，四种必杀技中发动哪一个与游戏无关，要靠随机发动。

★EVENT LIST★

●人食いの森（セシア固有事件）

→ 聖母の森～アイリーン～

●アルベリック侵攻

事件发生后会有许多其它关连事件再也不能出现了，所以是不是一定要……

■必杀技

名字是“四个元素”，四种必杀技都是全体攻击，有一定的追加效果。

火	麻痺の追加効果あり	麻痺
水	ポイズンの追加効果あり	毒
土	石化の追加効果あり	石化
風	混乱の追加効果あり	混乱



セシア

“圣母森林”对她而言是最重要的事件，也是序盘中的一个要点。在序盘中多事的她一开始是很弱的，必须要多加煅炼，特别是“食人森林”事件里她将连续在没有天使祝福的情况下苦战。

聖母の森～胸騒ぎ（面会）

場所	どこでも
時間	一日中　「人食いの森」解決か消滅後

必须有特定的角色加入才能使事件继续。

聖母の森～聖ディアナ～(41、131)

場所	未開地　ナクル　ロオク
時間	朝～夕方　「人食いの森」クリアか消滅後

与圣母的初次见面，这是重要的事件哟！

★EVENT LIST★

●ケナー侵攻

●人食いの森

终了后圣母的森事件发生

→ 聖母の森～胸騒ぎ

→ 聖母の森～セシア～

●アルベリック侵攻

■必杀技

技2必杀技是全体攻击，因为她攻击力较弱，敌人多是多用福福。

必杀技

技1	バーニングアロー
技2	ブレイズショット
技3	レディエンスライト

FOR ANGEL　展开自我旅程的勇者们



勇者们为了自己的故土家园，也会在天使委托之外展开行动，这次的クロス、セシア、ルディ就是如此，妖精和天使虽可同行，但这期间不可委托他们任务。就算天使拒绝他们的行动，他们也将始终贯彻自己的意志，不要忘了勇者有自己的意志和立场。



帝国骑士 アルベリック

一面有自己的阴暗面，一面又是令人怜爱的一个人，他眼神凶恶，性格一定不好，是个很想让人疼的角色。

射雕英雄传



文/气枪

金庸的小说不用过多的介绍了，大家都熟的不能再熟了，多说什么也是没用的。

这里介绍的是由SCEI和香港合作推出的RPG——射雕英雄传。游戏与原著存在着不少的不同，出于商业化的考虑，许多的地方进行了必要的修改，例如江南七怪被设定成一个人，这样可以省去不少的笔墨去描写有个性的那一群人，以及他们故事……从中我们可以看出所谓的日式商业化就是故事力求紧紧跟随主人公，一切的情节描写都是在直接为塑造主人公而服务，这样的故事我们在不少的动画片、漫画以及游戏中都可以见到，单人或者小团体左右世局的发展……嗨，真不知道日本人这种“个人英雄主义”要表现到什么时候？有时候还是喜欢那些真实一点的作品，毕竟大局势不是那么容易可以扭转的，在乱世中默默无闻的角色寻求生存就已经七荤八素了，还搞什么拯救世界……乱了，乱了，下面我们切回正题，大家千万不要以重温原著的想法来进行作品，要不然会疯掉的……

第一章

蒙古(弯弓射雕)

故事一开始就是传说的——江南七怪（只有柯镇恶一人）正在四处寻找郭啸天之子郭靖（哈哈……注意那些奔跑的骏马了吗，一顺边耶）。而郭靖和他的母亲正在蒙古的一个村子里生活。

这一天，郭靖正和赤列都在村附近的山顶练武。突然，华筝来向郭靖求救，有一群金兵闯进村子里，看见什么都抢。这时郭靖叫华筝留下，自己单枪匹马回村。

郭靖回到村后，看见金兵果然四处抢掠，郭靖当然义不容辞地将金兵打走。这时郭靖的母亲（李萍）走来告诉郭靖，他父亲留给郭靖的宝刀给金兵抢走了，那宝刀上还刻着杨康二字。郭靖下定决心去金兵营把宝刀拿回来。

郭靖和赤列都在草原上经过一段艰辛的旅程，但得到不少的经验值。后来到荒山第一层，在里面有三大头目，三大头目武功比郭靖和赤列都都要好，三人要郭靖臣服于他们，才肯把宝刀还给郭靖，但郭靖自然不肯，之后就和金兵展开战斗，但金兵的头目武功比郭靖高得多，不用一个回合就把郭靖打倒。这时，江南七怪正好路过，看见这样的情况，自然出手相助，帮郭靖打倒金兵和抢回宝刀。

经过江南七怪和郭靖交谈后，得知郭靖原来就是他一直在找寻的郭啸天之子郭靖，他把宝刀还给郭靖后便答应晚上回到荒山教他武功。

回到村子后，华筝叫郭靖马上回家看郭靖的母亲，母亲就把十八年前郭靖父亲如何得到此宝刀的事情一一道出……原来宝刀原来有两把，一把刻着杨康两字另一把刻着郭靖两字。而且送刀的丘道长说十年后会回来教孩子武功，但他走了几天，一群金兵就包围了杨家跟郭家。郭靖的父亲就在这被活活砍死，而杨叔父也下落不明。郭靖得知真情后他一定要去找丘道长，只有这样才能得知杨叔父的下落。但外面金兵很多，一定要学会武功才能保护好自己。

之后，郭靖便再次上山找江南七怪学武功。江南七怪教了越女剑法，学会后得到越女剑一把。此剑法以女子身形为本，强调轻灵有致，需有越女剑才能使用（真是见鬼了）。跟着和江南七怪上山顶。

上到山第四层见到梅超风，江南七怪问梅超风飞天神龙是怎样死的，原来当年梅超风为了练的九阴白骨爪乱抓活人做练功用，而那时侯飞天神龙（柯镇恶的哥哥）就是为了消灭梅超风而死在她的手里。

江南七怪为了报兄长飞天神龙之仇和梅超风展开了一场激战。打败梅超风之后，梅超风转身而逃，江南七怪肯定不会放过梅超风，他叫郭靖回村子等他，转身就追了出去。

当郭靖回到村子里，村长会问他去了哪里，于是郭靖会把郭靖和江南七怪在山上发生的事告诉村长，而且还说江南七怪会到村子来找他，村长要求郭靖把江南七怪留住。跟着郭靖回家跟母亲告平安后出门，江南七怪就来找郭靖，并收郭靖为徒。

首先，他会教郭靖一招妙手空空（此武功可于无形之可取走敌方身上之物）。而且还告诉郭靖上乘的武功都需要用到内力，一定要会吸纳运气之法，之后叫郭靖学蒙古的箭法，说是对练功有所帮助。

学完武功后再问江南七怪知不知丘处机的事。他会告诉郭靖丘处机不但武功高强，而且很讲究侠义二字，是一个真英雄。还要求郭靖学好武功一定要路见不平，拔刀相助。

跟着郭靖郭离开村子到树林找蒙古大叔学习箭法，他告诉郭靖蒙古箭法不是以力气为主的，而是讲究怎样运

气，要做到气到力到。经过射老虎的练习后，郭靖就练成了流星箭此武功。

学完后和蒙古大叔对话时，镜头会转到一个神秘老道，他叫马钰，但一瞬间就消失了。回到村子去找华筝，她会告诉郭靖去山崖找灵芝草救他的爷爷。去到山崖看见两只小白雕在上面，但山崖很高，不能上去，只有用流星箭把攻击白雕的大黑雕射下来才能救小雕。把大黑雕射死后，神秘老头马钰又再出现。他把郭靖抛到山顶，教郭靖如何下去和抓两只小雕，他问郭靖会什么功夫，郭靖把所学的武功告诉了他。

他要郭靖用气功练到浮到空中，就是所谓的最高轻功，等郭靖学会轻功之后，登这个山崖可以轻而易举，跟着郭靖便求他教轻功。他先传教郭靖如何呼吸、坐下、走路、睡觉的法子。

他说四句话要郭靖好好记住：思定则情忘；体虚则气运，心死则神活，阳成则阴消。三日后，郭靖终于感觉心宁神定，浑身舒畅，郭靖的内功增加30；轻功增加20。

之后，老道长便走了，郭靖把所学的轻功发挥出来，跳上山顶得到两只小白雕和灵芝草便回村子里。到华筝家发现她不在，这时郭靖就去找师父问问，见到江南七怪后，他会马上试郭靖的武功，发觉郭靖的武功和内力心法高了很多，便问郭靖从哪里学来的。这时马钰道长出现了，和江南七怪对话后知道江南七怪和马钰道长是好友，道长走后，江南七怪便教一招判官双笔，但这招一定要用铁扇才能发挥真正的实力，这时，郭靖便要去找华筝和问村长要铁扇，可惜村长和华筝都不见了。

一出村到平原，郭靖会见到长老在一个暗道的门口，他发现村子的暗道被人进入了，这时老长老要他回村告诉村民。郭靖把灵芝草交给他后他为了报答郭靖把铁扇送给了郭靖。之后，在暗道里又发生一声巨响，没办法，郭靖跟着进入荒山第四层，果然看见机关，然后用郭靖学会的判官双笔打开机关入荒山密道。到了尽头，发现华筝被黄河四怪抓了，为了搭救华筝，郭靖和黄河四怪展开战斗，打倒黄河四怪后，他会告诉郭靖丘处机在江南一带出现。

郭靖打开山洞的机关出去后马上回到村子，回来后，把两只小雕送给华筝，并改名一只叫英英，一只叫海海。跟着去找师傅江南七怪，他会叫郭靖找匹马去江南，另外和村子的蒙古大叔谈话，他会告诉郭靖草原有一匹龙变的神驹，郭靖在草原到处都找不到马，回到村子里和商人谈话时发现他身后有一匹好马，他说他的马太好不想把马买掉。

跟商人谈话完毕后，进入草原和蒙古小孩交谈，在这时候在草原上发现了一匹宝马，马全身是红的，小孩子告诉郭靖那匹是血汗宝马。

马是一匹宝马，但也很难把它驯服。（注意：当箭嘴指向上方时郭靖只需要按一下上键，指左方时按左，跑到有障碍物时按圆圈键）把小红马驯服后，回到蒙古村。到师傅家，才发现他已离开了，只留下给母亲的书信，把书信拿回家给母亲看。书信的内容是他之所以教靖儿武功是有原因的，话说十八年前，那全真教丘处机为寻人来到嘉兴醉仙楼，他两人相遇，当时我为了帮好朋友的忙，与丘处机一言不发打上来。最后两人都是身负重伤不分胜负。后来才知道一切都是受那个奸人所害，在与丘处机言谈之间发现所有事端为救助郭杨两家后人而起的，为了拯救忠义的后代，把他们养育成人，于是他们二人相约，二人各自寻找郭杨两后人，并教他们武功，十八年后让两个孩子比武，以决胜负。他来到蒙古找寻郭氏母子多年，直到几天前才找到。现在，他已教会郭靖的本领，该是他赴江南报父仇的时候了，现在师傅有事，必须先回中原，到时与郭靖靖儿在杭州相会再谈比武一事。

这时，郭靖便告诉母亲郭靖得知丘道长现在在江南一带出现，郭靖想去江南找他。母亲同意后，郭靖便骑着小红马离开了小村。

第二章

燕京 比武招亲

郭靖终于经过千辛万苦来到了“张家口”，在村里见到一个叫大强的人，他会叫郭靖帮他找小翠。来到“兴华酒楼”找到掌柜打听丘处机的下落，但掌柜却叫郭靖买一些上等的酒喝。买完酒后得到情报，离开酒楼会见到黄蓉乔装打扮成乞丐。之后郭靖去兴华酒楼向黄蓉自我介绍完后便邀请黄蓉结伴而行下南方，黄蓉答应后，郭靖把“小红马”送给黄蓉。

黄蓉就马上去试骑“小红马”，郭靖提醒黄蓉小心“小红马”，因为它的脾气特别坏。

在酒楼的角落见到“马市老板”，他会告诉郭靖，他的宝贝女儿“小翠”被人捉去燕京，去燕京就必须经过树林，树林里有强盗“彭连虎”，他无恶不作，要经过树林必须留下买路钱，如果不够，就连命都没有了。

走到树林里的小亭处看到彭连虎，这时彭连虎会要郭靖留下买路钱，郭靖当然不会给，彭连虎说：“此路是我开，此树是我栽，要从此处过，留下买路财。快快把银元拿出来！”郭靖只有和他对战，打得难分难解时郭靖使出“越女剑法”。把彭连虎击倒，郭靖质问他是否抢走了张家口马市老板的女儿，彭连虎告诉郭靖不是他把小翠抢走。一定是采花大盗抢走的，他还说最近的采花大盗是一群白衣女子。她们抢尽村中女子去献给她们的少主，而采花大盗往燕京方向而去。见彭连虎说出这么多消息，便放他一命并要他好好做人。之后郭靖马上赶去燕京。

来到燕京撞到酒客阿肥，他告诉郭靖有人在比武场上举行了比武招亲。

郭靖在比武器招亲场上见到完颜康，他一上擂台就把穆念慈打倒，之后就想要离去。完颜康说："我们在拳脚上玩玩倒也有趣，至于招亲，算了吧。"

这时郭靖便身不由已地走上擂台。郭靖要完颜康娶穆念慈，郭靖说：如果不娶，你何必上台，因为旗帜上明明写着比武招亲。

这回，把完颜康激怒了，便和郭靖郭靖打起来了，但郭靖这时跟本不是完颜康的对手，正当完颜康准备送郭靖上西天时。王处一道长出手救了他一命。经过王处一道长和完颜康对话得知王处一道长原来是丘处机的师弟，而完颜康是丘处机的徒弟，这时，完颜康请王处一道长驾临舍下赵王府，并向郭靖道歉，他说：要穆姑娘要回去和娘亲说一声。之后穆姑娘拜谢两位之后也离去。

郭靖向王处一谢过救命之恩后，王处一道长便邀请郭靖和他一起到城外的河边去。来到燕京城西，碰到山西人，告诉郭靖他的路费被人抢走，只好走着回去了。这时，他会向郭靖借五百两银子做路费，大侠当然会借给他啦，之后郭靖便和王处一来到城外的河边，王处一告诉郭靖他和全真教的丘处机是同门师兄弟，并且相约在燕京见面，原来王处一早就知道郭靖要和丘处机的弟子比武的事情了……

跟着王处一道长叫郭靖回燕京的客店等他，他晚上会和郭靖去赵王府。结果郭靖睡过头了，并发现王道长原来在赵王府中中了藏僧的毒沙掌。要解毒沙掌的毒，先要找到四种药，分别是血竭、田七、没药、熊胆。郭靖马上去城里找这种药，去到药店，老板说郭靖要的四种药刚好卖完了。

能够一夜间把这四种药都卖完的人除了赵王府外还有谁。但是又想不出更好的办法，唯有返到客店，收到了一封信。信里面的意思是：我在城外向西十里的湖边等你，有紧要的事对你说。快来！

当郭靖来到湖边时看见的是黄蓉，已不是当日的男孩子了。这时郭靖方知道黄蓉原来是女孩子，郭靖把王道长的事情告诉黄蓉。黄蓉决定和郭靖一起到赵王府取药，就这样黄蓉成为郭靖的同伴。来到赵王府从正门是能进入的，只要郭靖和赵王府门口的小孩子谈话后，得知可用轻功跳进赵王府，走到赵王府门口左边的墙就可以用轻功跳进去。

进到院后，在右边的房子里偷听到完颜康和他妈妈包惜弱谈话。得知完颜康本人也是十分孝顺母亲的，但他为了不让师父丘处机知道他比武招亲的事，派人去把那姓穆的父女骗了来，锁在后面的铁牢里。

只要他们不再出现，这样大家都会以为他们离开这里，就不会找他麻烦了。但是他母亲要他马上把人家放了，再多送些银子，好好地陪罪，完颜康为了欺骗母亲，便说江湖上的人不稀罕银两，要是放人，他们会四处宣扬。他母亲说如果那个姑娘品貌好，就跟父亲说说娶了她吧，但完颜康因为受到父亲游说要娶公主，做驸马，不肯再和母亲说什么了。

完颜康出大厅陪父王了。来到大厅，原来完颜洪烈和几位武功高强的人讨论大事，这些人分别是灵智上人（西藏得道高僧）、梁老先生（关外一派宗师）。

听他们几人对话得知王处一道长原来是被灵智上人的大手印打伤的。完颜洪烈早已收卖了三位，只要有一位能肯拔刀相助，大金国的大事就能成功，何况三位一起出马，那真是狮子博兔，不费吹灰之力。之后还得知完颜洪烈的手下在蒙古的一个荒山上发现一堆排列整齐的头骨，那头骨顶上各有刚可容纳五指的洞穴。经过几个月的访查，才知道那是一种叫做九阴白骨爪的武功，而九阴白骨爪的武功是出自一本叫九阴真经的书上，那九阴真经可所记载的，都是上乘的武功，谁能得到它，谁就能成为天下第一。王爷就是叫他们帮他找九阴真经，但找九阴真经非得有西毒欧阳锋帮忙，才能成事，王爷便派梁老先生，灵智上人，联合西毒欧阳锋去抢九阴真经。他和余下的各位，去江南一带收集金银，准备攻打蒙古。

郭靖听到所有情报后，黄蓉偏要去看看王妃，但郭靖还要去找药，便约好黄蓉自己去看王妃，自己去找药，到时在后园会合。郭靖一人来到了赵王府的药库找药时突然里面出现一条大蛇。看样子这条蛇十分恶心，眼睛发出绿光很多杀气。而且拥有剧毒，要把它杀死不是那么容易，蛇把郭靖的身体都缠住，他没办法打蛇，唯有张开嘴对准蛇脖咬下去把蛇血吸干，蛇终于断气。

喝了这条蛇血，内力大增，走到练丹炉终于找到王道长要找的药了。就去找黄蓉一起把药送去。当郭靖来到花园时，发现黄蓉正和完颜康打起来，郭靖当然会马上出手。此时，梅超风出现了，原来梅超风他是完颜康的师父，梅超风一手就把郭靖抓住，正要下毒手时黄蓉大声地叫梅超风的真名："梅若华放手。"

这时，梅超风呆了一下，因为知道她的真名人不多，便问黄蓉到底是谁，黄蓉说："桃花影落飞神剑，碧海潮生按玉箫，我姓黄！"梅超风马上问黄蓉到底是桃花岛黄药师的什么人？

黄蓉便告诉她黄药师是她父亲，他老人家很快就到……

就这样，黄蓉把梅超风吓走救了郭靖，这时完颜康略略知道九阴真经的事。梁子翁告诉完颜康那个姓穆的劫走王妃逃跑了，完颜康便和梁子翁追了出去。郭靖和黄蓉成为同伴，回到客店把四种药交给王处一道服用后。道长果然康复了，黄蓉并把完颜康对姓穆父女一举一行完全告诉给道长听。

还得知原来穆易就是完颜康的亲生父亲杨铁心，包惜弱一直被完颜洪烈欺骗，完颜康一直以为自己是完颜洪烈的儿子，而穆念慈是杨铁心在十八年前从金兵手抢回来的孤儿，看见她可怜，就收她为养女。

郭靖这时终于知道完颜康就是杨康，就是比武的对手，杨叔父一家还活着，他们已经逃出赵王府了，可完颜康正带着人往树林。于是郭靖会碰到梁子翁，他会叫郭靖离开这里，同时在燕京河旁的小亭里有五个人。分别是丘处机、穆念慈、杨康和杨铁心夫妇两人。包惜弱正在告诉完颜康他的亲生父亲就是穆易，原名杨铁心，完颜洪烈欺骗了她十八年，说她丈夫已死。

但杨康不相信事实，不认亲爹，丘处机上前对杨康说："无知少儿，你认贼作父，糊涂了十八年，今日父亲到了，郭你还不认么？"

杨铁心看着自己的孩子也不认自己，终于放弃了，接着杨铁心拿出小刀自尽。

包惜弱决定陪杨铁心一起自尽，在死前把刻有郭靖的小刀交给杨康……丘处机和穆念慈把杨氏夫妇的尸体埋葬好，这时郭靖已经来到了，丘处机后把事情的经过一一告诉他，丘处机告诉郭靖杀他爹的人是段天德，这时郭靖和黄蓉一起学会了天罡北斗阵，现在郭靖可以到树林找梁子翁决斗了。

回到张家口后，从大强口中得知马市老板病了，去到马市老板那里，马市老板求郭靖帮他找小翠回来，在感激过郭靖们之后，还送给郭靖一匹马去找小翠。

第三章

宜兴 靖康之耻

郭靖和黄蓉来到了宜兴便遇见了一位算命先生，算命先生帮助郭靖们二人看命相，经过算命先生算出，郭靖们二人会有被人拆散的情况，和算命先生交谈完之后便来到水手的住家。

船家原来生病了，但他告诉郭靖他的病不算什么，另外叫郭靖们小心，因为这几天镇上不安全，镇上来了一个大盗之后，一切都变了。听说是为了找什么书，吓得所有人都鸡飞狗走，不敢开门做生意，郭靖和黄蓉便到宜兴镇外，一来到就发现两个武功不错的保镖都被候通海杀掉，之后走到镖局门口看见候通海大声呼叫要里面的人把武穆遗书交出来。

郭靖把候通海打倒后他会马上向郭靖求饶，他欺骗郭靖家有一个八十岁的老母亲要养，还有八个孩子等着回家。黄蓉提醒郭靖不要相信，但为人忠厚质朴的郭靖，看见他这样求饶，只好放他一条生路。

放过候通海后，便把救回来的小孩送回远镇镖局，总镖头答谢大恩后，告诉郭靖不知为何，江湖上居然传说岳武穆（岳飞）生前与金兵作战的经验，跟其所学的行军布阵练兵讨伐的秘要之书《武穆遗书》在他家里，还听说有人出高价要找这本书，因此最近有很多人为了这本书，找他麻烦。被郭靖救的小孩为多谢郭靖的救命之恩，告诉郭靖宜兴镇外有镖局和土地庙，宜兴镇里有药店、当铺和船主的家。镇上最大的是程家，就在桥边的那座府弟。

知道镇上所有地形后，走向右边的土地庙，发现大强被人捉住，救了大强后，大强马上告别去杭州找小翠。

跟着郭靖离开土地庙，回当铺买药书，得到药书后到海天堂把药书交给宜兴大杨，医治船主的病。接着又再回到船主的家对话，出了门口会见到北丐的洪七公，黄蓉想要洪七公教她的靖哥哥武功。

可是洪七公不会答应的。于是，黄蓉决定去烧菜给七公吃，希望这样洪七公肯收郭靖为徒，教郭靖武功。然后，黄蓉和郭靖就走去船家借地方烧了一只叫化子鸡，原来要做好一只叫化子鸡也不是一件很容易的事情，这就要看黄蓉的了。做好叫化子鸡就拿去给洪七公吃，船家也会告诉郭靖，自从他生病后，就没再去过杭州了，那里的酒可是天下第一，郭靖和黄蓉二人拿着化子鸡到镇外找洪七公，见到洪七公时黄蓉就告诉七公这只化子鸡是靖哥哥烧给他吃的。

这时，洪七公吃到连他这叫化子的祖宗也做不出来的叫化子鸡，为报答这天大的恩惠，他决定传授武艺给年轻人。

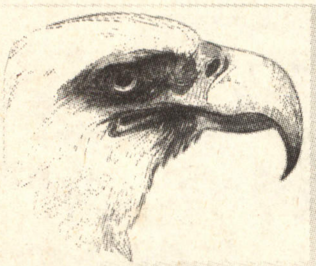
黄蓉这时有意激怒洪七公，说自己的武很好，让他教了郭靖一套降龙十八掌，黄蓉也跟七公学会了一套逍遥游的武功。降龙十八掌（这套掌法招式简明，劲力精深，其威力刚猛无比是北丐洪七公成名绝技）逍遥游此为洪七公少时学来的拳法，共有六六三十六招，身法逍遥飘逸。

学完武功后，欧阳克和白衣女人一同经过，而这时，洪七公等人不知来者何人，白衣女人叫洪七公不得对白驼山少主无礼。这样一说，洪七公知道面前这位公子的确是欧阳锋的侄子，叫欧阳克。因为白衣女子看不过洪七公如此无礼地直呼老庄主名号，便一飞身打向洪七公，七公转身用了一招降龙十八掌，把白衣女子打下。

欧阳克看到这人武功高强，还是别得罪是好，欧阳克很有礼貌地对待洪七公，希望可以全身而退。郭靖上前问欧阳克是否把燕京的小翠抢走了，但欧阳克说他根本没有做过，希望郭靖不要冤枉他。黄蓉问七公说的老毒物是谁？洪七公就把东邪、西毒、南帝、北丐、中神通的事情告诉她，而他刚才说的老毒物就是西毒欧阳锋。

其实七公也知道黄蓉是黄老邪的女儿，洪七公已教了郭靖降龙十八掌，也不和黄蓉争议，收郭靖为徒。郭靖马上上前拜见师父。

洪七公也知道老毒物欧阳锋重出江湖，一定是有事情发生，但又不知是什么事情，所以只得去看看，七公离开后，郭靖和黄蓉去到宜兴码头，看见天空上有两很大的白雕，原来这两只大白雕就是当年他在蒙古和华筝养的小白雕，脚上还有华筝写给他的书信。（郭靖，你好吧？家里一切安好。）郭靖见自己的娘娘也很好，就不在担心亲人了。信



上还说白雕英英和海海已经长大了，我想你在江南会用得上，就让它们留在你身边帮忙。

华筝？黄蓉看见信的落款后问这个是女孩子的名字吗？郭靖把华筝从小就跟他一起的事情告诉了她，随后还介绍了这两头大白雕，当郭靖说以后大雕会一直跟着我们，黄蓉开心得不得了。

就在此时，船靠岸上，上岸的原来是穆念慈，黄蓉看见穆念慈神色慌张，上前问她是否有事发生。穆念慈告诉郭靖们她是为他着急。是这样的，杨康担任金国钦使，要去杭州，但那天在太湖上，被一些湖上的强盗捉走了，关在一个叫归云庄的地方。她知道杨康做错了很多事，但也要救他，现在就要去请他师傅来。黄蓉问穆姐姐为什么要救杨康？他又不肯跟你成亲，穆念慈说他告诉会跟我成亲，况且我义父已把我许配给他，除他之外，不能再嫁任何人。

告别郭靖和黄蓉后，穆念慈便马上去找杨康的师傅。这时，郭靖和黄蓉也决定去归云庄，若杨康他肯悔改，不再帮金人做事，就救他。但要去归去庄必须转动机关把路打通后，经过通道来到庄口，这时发现庄门口已有师傅在等郭靖他们。

师傅说庄主在大厅里面。郭靖进庄拜见庄主后，发现马钰道长也在，黄蓉总觉得庄内的摆放和桃花岛十分相似，陆乘风向郭靖黄蓉介绍"铁掌水上飘——裘千仞，裘千仞向各人说出大宋将大祸临头，六个月之内金便要大举南下，大宋江山必定不保，原来裘千仞此番前来就是要联络江南朋友响应金兵，黄蓉大骂裘千仞，双方对打起来，黄蓉胜出后，裘千仞约定黄蓉在铁掌山再一决高下。郭靖黄蓉来到铁牢见到完颜康，经过一番对话后，在大厅见到梅超风。

郭靖和梅超风开始了一场激烈的斗争，最后梅超风输了，但郭靖身中剧毒。

江南七怪把解药给了郭靖，正当梅超风和江南七怪准备决斗时，黄药师出现在大家眼前，黄药师要郭靖用降龙十八掌打他，只要他闪避就算输，正当黄药师想还一掌时，黄蓉出面阻止。

完颜康从此后改名为杨康，随后两人相约一起杀死完颜洪烈，并结义为兄弟。

郭靖写了封家书，说已找到了杨康并结为兄弟，随后要为父报仇。杨康和穆念慈先前往杭州，郭靖找到黄蓉后再到杭州与杨康相会。

路上，郭靖遇上欧阳克并打起来，在欧阳克手中救出程瑶迦，可郭靖在码头附近收到了黄蓉的飞鸽传书，原来黄蓉已被黄药师捉回桃花岛。郭靖在码头和沙通天，侯通海相遇后经过激烈战斗，郭靖胜出，船主送郭靖去桃花岛与黄蓉相见。

第四章

桃花岛 九阴真经

郭靖到达桃花岛，被岛上美景所吸引。来到了桃花岛东南部看见了黄蓉母亲的坟墓，拜祭过后，来到桃花岛东北部。听到一阵阵的萧声，突觉面红耳赤，百脉息张。用内功定下神后，他看见萧声把周伯通引出山洞，于是跟踪过去……最后，黄药师知道了郭靖帮助了周伯通后勃然大怒。结果他们两人都被关了在洞内，随后两人结义金兰。周伯通借助酒兴向郭靖说九阴真经的由来，并说出东邪、西毒、南帝、北丐、中神通的个人特点。最后他说这些高手相约每十年都到华山论剑，看谁的武功第一，年底就是华论剑地时候了。周伯通说出当年中神通死前把真经交给周伯通，吩咐他分开收藏，正当他收藏下册时遇东邪和他的新婚夫人，老邪的妻子想看，伯通不肯，一怒之下两人激斗起来，伯通输了，把真经给了他夫人看，东邪夫人说此书是假的，并能倒背如流，周伯通一气之下把书烧了。

几年后，梅超风从东邪手上偷得真经下册，而且说下册经文是黄夫人默写的，原来她有过目不忘的本领。后来黄夫人为丈夫再默写经文，她当时怀孕八个月，花了几天几夜时间，最后油尽灯枯而死。周伯通带着真经上册到桃花岛来找共黄老邪评理，黄老邪偏要九阴真经上册，他说要火化祭他夫人，周伯通自然不肯，随后就动上手了，一架打不下来，周伯通就被关在这山洞里。黄老邪不进来抢真经，而周伯通也不交给他真经上册，也不离开这山洞，就这样，在这里一待就是十五年！

九阴真经下册的复写本有2本，周伯通说等他喝完了绍兴加饭酒；就教郭靖一套空明拳。郭靖练成空明拳(老顽童周伯通所创，其要旨在以空而明，强调以柔制刚。)后，想用二人的功力打开石门，结果此时以他们的武功是打不开石门的。

周伯通对郭靖讲，没有办法了，又出不出去，唯有在这里陪大哥。经过和周伯通对话后，火把的火越来越少了，周伯通就叫郭靖把身上没有的东西拿出来烧。这时，郭靖把得到的经书拿了出来，周伯通一看，发现这本原来是九阴真经的下册。

郭靖是如何得到这本经书的，其实是之前师傅从梅超风身上拿来的。之所以刚才没有说，是因为我一句也看不懂，就没有去管它，一直放在身上。周伯通告诉郭靖：这可是个千古难逢的机会，既然是从梅超风身上得到的，肯定没有错。但是师哥(王重阳)遗言所说的全真教门人都不准练九阴真经，可是我真的很想知道，这本九阴真经练成之后，到底有多厉害？

周伯通为了想了解九阴真经的威力，决定把这经文教给郭靖，让他学会，再叫他演给自己看，这样他既能知道练成九阴真经后的威力，也没有违反师哥的遗训。之后，周伯通每天都教请练习九阴真经。过了数天后，在饭餐的包子上发现蓉儿给郭靖的信。书信上讲：西毒要为他的侄子向父亲求婚，娶我为他侄媳妇，父亲准备答应。

这时，郭靖正急得要命，告诉周伯通，蓉儿她父亲准备把她许配给欧阳克。周伯通告诉郭靖急也没用的，要出山洞，必须先教郭靖口决，如果郭靖把这些口决背熟，内力必然有所提高，才能打开石门。之后，周伯通就把九阴真经的口决教郭靖，郭靖学会后一个人就把两个人都打不开的门打开了。九阴真经果然名不虚传，郭靖和周伯通一起去找黄老邪。

但周伯通叫郭靖自己去，他不想见黄老邪，去到尽头有一个大机关，郭靖用周伯通教的武功九阴真经把机关破坏掉，发现欧锋和欧阳克已来到了，便躲在一旁偷听。欧阳锋把一颗地龙丸送给黄蓉，此丸得自西域异兽之体，并经过他配以药材制练过。普天之下就只有一颗，佩在身上，真是百毒不侵。黄蓉一声多谢，便接过此丸。就出手打向欧阳克，但被黄药师叫止。

此时，黄蓉向爹说出宁死也不嫁欧阳克，欧阳锋说："药兄，令千金试试舍侄的功夫，你这老儿何必当真？说真的，咱哥儿俩在华山一别，二十多年没见，若你瞧得起我，许舍侄的婚事，今后你有什么差遣，做兄弟的决不说半个不字。"

黄药师："这门亲事让我再想想吧，你在西域二十年，练了些什么厉害的功夫，露两手我看看。"

当年欧阳锋的功夫就不及黄药师，现今已经是二十年，距离差得远了，这时，黄药师想当今武功跟他差不多的，也不过只有数人而已，其一就是他。可现在这老毒物嘴巴说得这么谦卑，实在不可相信，就用碧海曲试一试，就知道他说的是真还是假的。

欧阳锋知道黄药师要他的武功，唯有答应了。两人就比试了起来，这时北丐和洪七公也来到了，两人停下手，郭靖见师傅来到，也跑出去拜见师傅，黄蓉也拜见师傅。黄药师听见后马上问为何叫七公做师傅，洪七公马上解释道：药兄家傅武学博大精深，这小妮子一辈子也学不了，又怎么用得着？收她为徒，其志在于吃白食啊。骗她时来烧些好菜吃。

七公前来是向药师求药师一件事，这两个是我的徒儿，我已经答应他们，让他们成亲，现在……

欧阳锋当然要和洪七公争，黄药师看见这样，唯有出三个题目考两位世兄，答对，就把蓉儿许配给他。第一道题是比武艺。在外功，内功，轻功三种类的武功当可各选择一个，三战二胜。玩家必须取得二胜以上。这时，洪七公担心郭靖胜算，谁知，郭靖很轻易就胜出。黄药师马上又出第二道题目，拙荆和我只生了这么一个女儿，拙荆不幸生她的时候去世。今得锋兄、七兄两位瞧得起黄某，现来求亲。拙荆若是在世，也必定十分欢喜。

这本册子是拙荆当年手书的，及她心血所寄托的，先看看之后背诵出来。郭靖一看，原来是周伯通写在壁上的口决。这一场郭靖当然胜出，两战两胜之后，黄药师就把女儿许配给郭靖，欧阳克还是不认输，但被欧阳锋阻止后两人就告辞而去。这时，周伯通出现了，无意把郭靖学了九阴真经的事讲了出来，但郭靖根本不知道自己在山洞里学的就是九阴真经，所以对黄药师说未有学过，后来从周伯通讲出来他从梅超风那里得到的东西便是九阴真经。

黄药师发怒了，他要拿回九阴真经，并说郭靖是贪得无厌的小子，今后再也不让郭靖来桃花岛。之后，就把蓉儿一手抱走了。郭靖、洪七公、周伯通等三人唯有离开桃花岛。

三人坐着小船离开了桃花岛，在海上，突然，一大群鲨鱼围着他们的船，周伯通果然是个大孩子，他一跳跳到鲨鱼的背上还说很好玩。洪七公看见情况不对，唯有带着郭靖弃船而走。

来到一个小岛里，洪七公发觉上好像有一股妖气，便和郭靖结伴同行。

在岛上郭靖会找到一座石壁，上面刻着很多文字，经郭靖看过，发觉这像是九阴真经。

洪七公马上叫郭靖把周伯通教郭靖背的经文念出来。天之道，心有余而力不足，是故虚胜实，不足胜有余。练到这里，洪七公发觉果然一模一样，而石壁上还有一个谜题，人死之后，葬在地下，占得多少土地？郭靖看完，发觉这谜题好像在什么地方看过，但怎么也想不起来。洪七公说看来这岛上曾有高人住过！而且这人对九阴真经非常熟悉。但一时间也想不出来，这地方不宜久留。郭靖想起周伯通曾经说过，九阴真经是一个叫黄裳的大官写的。难道是他？但若他活在这世上，该有一百多岁了，洪七公会让郭靖再四处找找看。走出洞口，郭靖们发现了一只船，而且还可以用。

第五章

杭州 密室疗伤

郭靖和洪七公终于来到杭州，洪七公对郭靖说："这儿就是人们所说的上有天堂，下有苏杭的杭州啊。"

就在这时郭靖想起要跟康弟会合了？听说好完颜洪烈要来杭州，意图偷岳飞的岳书，郭靖想联合杨兄弟阻止他。

郭靖快去办这件事，洪七公决定回桃花岛看看，就这样洪七公离开了郭靖。

这时要做的事情首先去西满酒楼找杨康，来到西满酒楼的楼梯口就看见杨康喝醉了。郭靖叫他也听不到，在杭

州东面郭靖发现了灵智上人，灵智上人能在杭州出现，证明完颜洪烈还在杭州。郭靖马上跟了进去，就在这时郭靖看见杨康走进了赌场，在赌场上发现了一幅九宫图的诗：九官之义，法以灵龟，二四为肩，六八为足，左三右七，戴九履一五居中央。

跑了一天郭靖很累了，回去华兴客栈休息了，郭靖刚回到房间时候华兴掌柜就来找他，她告诉郭靖有位客官要小人传话给郭靖，约郭靖现在去牛家村，他在那等郭靖。

郭靖问：牛家村？传话的人没有说他是谁，他长得什么样子？

华兴掌柜说："那个客官看上去不过十六、七岁，长得挺秀气的。按他形容那个人应该是杨康吧。

现在可动身去牛家村了。在杭州西面打听到牛家村位于城西面，向下走就是了。来到牛家村发现好像一个人也没有，主在此时出现一条黑影，接着就进入了曲三酒店。

当郭靖来到其中一个房间时发现两个石像，这石像似乎能动的，是不是要按住什么地方才能推得动它呢？方法是推动两石像到黄色圆圈位置之后，黄蓉就出现在郭靖眼前。

原来约郭靖来牛家村的人是黄蓉，原来郭靖离开的时候已经逃了出来，还想到郭靖会来到杭州的，所以一直在这儿等郭靖。好不容易才看到郭靖进城，还跟郭靖开了这么一个玩笑，郭靖把城里发生的事情一一告诉给黄蓉知道。

黄蓉这样聪明，马上想到这赌场里一定有机关。看来郭靖没有黄蓉在身边是什么也想不到的，约好了黄蓉晚上出发去赌场。

转眼已到了晚上，郭黄二人来到了赌场，在赌场房间的画两边发现两个机关。打开门的方法是左边按"八"右边按"四"。进入地道来到门前就听到有声音，这些人的声音很熟啊！好像是欧阳锋跟完颜洪烈的声音，可是这两个人怎么会在一起的呢？

先听听再说，这时听到完颜洪烈说话：小王这次请到西域的欧阳先生和铁掌山的裘先生的帮忙，真是大金国的福气。

西毒：王爷不必多礼，老朽听克儿说王爷想要我们帮忙做件大事，但未将详情告知。未知王爷可否告诉老朽是何事？

杨康：是这样的，我父王要找的武穆遗书，就藏在杭州的附近，但是想必会有风险，所以想请前辈们帮忙。

西毒：老朽尽力而为，请王爷告知遗书的地点，老朽就去取来。

完颜洪烈：这书的地点经小王派人多番的打探，该是在杭州附近的山洞里。而且这山洞前植有两棵树为标记。

西毒：多谢王爷这番清楚的说明，老朽即刻会合。

郭靖听完后，离开后马上去牛家村，在路上发现两棵树，在树的中央找到秘密通道，进入山洞后找到武穆遗书的盒子，但盒子内没书，没办法只得先离开这里。在洞口碰到欧阳锋，恶战在所难免的。

这里郭靖是不可能打败他的，战斗完后，郭靖已身负重伤了。就这危急关头江南七怪出现。

之后是疗伤的"工作"，必须要一个人跟郭靖两个人各出一掌相抵，用对方的功力助其疗伤，但难度在于必须的得七日七夜之内，两人的手掌不可有片刻的离开，两人必须气息相通，绝不可跟第三人说话，更不可起立半步，这可是按真经里的方法疗伤。

黄蓉决定在牛家村的秘室和郭靖疗伤。转眼间七天过去了，黄蓉江南七怪都没有回来。黄蓉决定到外面看，来到了杭州码头看见有船上前打听一下。在这里发现一个神秘人，这个神秘人好象什么都知道。神秘人还说有办法救郭靖，神秘人教了黄蓉一招体真止。黄蓉利用这招功夫回到牛家村里的秘道给郭靖疗伤。回到秘道马上用这招功夫。果然把穴道解开了。

这牛家村就是郭靖的故乡，突然黄蓉问郭靖报了父仇之后，想要做什么？

郭靖说：想接母亲回中原来住。可是只要有金兵在，郭靖就算接了母亲回来，也不一定有安定的日子，所以我们一定要把金兵赶出中原，可是单靠我们一两个人的力量怎够呢？如果能把江湖人士都聚集在一起的话，可是，自从上次华山论剑及中神通死了以后江湖上就如同一盘散沙。先不要管这些了，总之要先找到武穆遗书。

进入城里先到华兴客店，之后在利用轻功进入了赌场在里面碰到灵智上人，打败灵智上人后，得知完颜洪烈在烟雨楼。

四处找找，看能否找到当铺老板，来到赌场密室各人都找回自己的货。而郭靖就拾到一幅水墨画，画上面还有一首诗，当二人来到桥便下起大雨。没办法只好找个地方躲一下，就这样来到了西满楼客店。郭靖早就全身湿透了，当把刚才的水墨画拿出来时有了大发现，画上写着武穆遗书在铁掌山，马上赶去铁掌山。

第六章

铁掌山 武穆遗书

在去铁掌山之前要先到张三酒店里找到山里人，原来山里人就是郭靖在燕京镇借五百两银子给他的那个人。从他那里知道铁掌山的非常特别，一共有五个山峰。就像人的手掌一样，铁掌山五个山峰特别那五座山峰还排得跟五根手指头一样，中间的最高，两边的顺次矮下来。

这还不算呢，最奇怪的是那五座山峰又分为三载，如同手指的指节一般，第二指节，那第四名诗就是每二指节。山里人告诉郭靖从这里去铁掌，一共有二条路，郭靖们就走左边这一条路，不过，那山上住着大群怪物。山里人把

这里的土产虎骨送给郭靖当作谢礼。根据山里人的提示，进入左边洞来到铁掌山，冲到山腰的小庭，在窗口见到老骗子裘千仞，看此人武功之深厚，确实非同小可。

这老骗子又在这里出现，不知在搞什么把戏呢，可是为了得到武穆遗书，唯有放过他。在另一处房间里，听到杨康和穆念慈的对话，穆念慈告诉杨康杭州一别，去了归云庄一趟，办好了义父义母的墓地，问杨康是不是去找完颜洪烈报杀父之仇。

杨康说要先找裘千仞，因为完颜洪烈身边有个西毒欧阳锋在，要想杀他实在是很难下手，所以想联合裘千仞，一起去杀那完颜洪烈。

穆念问杨康什么时候和她成亲？因为她已经有了杨康的骨肉，再不成亲，她怎见人啊？

杨康又再次的欺骗穆念慈：我们就跟完颜洪烈说，我要娶你做媳妇，带你去拜见翁舅，趁那个机会我们两联手，必可以一举杀了他，到时候再回故乡成亲。

正在郭靖和黄蓉听到这里时被裘千仞发现了，黄蓉知道裘千仞武功并不高，就一人迎战，但不知为什么，裘千仞的武功突然高出了好多，一下子便把黄蓉打倒。

郭靖看见情况不妙，马上上前救走黄蓉，带到山上的石室处疗伤。走进石室，刚把黄蓉放下，便发现石里面原来有人，郭靖就向洞内大叫："谁在里面！快出来！"

人影出现在郭靖的眼前便把郭靖给吓住了。心想，这人不是刚刚还在山腰里率众叫骂，怎么一晃眼的功夫就跑到山洞里来了？此人不是别人正是刚才把黄蓉打伤的裘千仞，他神气地说："两娃娃果然不怕死，来找爷爷，好得很，胆子还不小呀，挺有骨气的。"

郭靖身为铁血男儿，心想不能让他再伤害蓉儿，先下手为强，使出劲力就对救千仞下手了。

经过一轮战斗，发现眼前的这个裘千仞功夫十分差，和在山腰的简直是两个人，先把他拿下再作打算吧。

"哎呀，我的小爷爷，这当口性命重要，你们何苦跟我闹着玩呢？"裘千仞开口说，郭靖抓住他便有持无恐地要求他送他们下山去，但无能的裘千仞苦苦地说，"我自己尚且性命不保，我怎么可能送你们下山啊！"

郭靖到洞口去查看后回来，奇怪的问："怎么会有两裘千仞！"

还是黄蓉聪明，她对郭靖说："傻哥哥，你还不明白，在郭靖眼前有两个裘千仞，一个武功高强，一个只吹牛，他们两个长得一模一样，这个只长着一张吹牛的嘴巴。"

裘千仞被黄蓉说穿，承认说："我们俩是双生兄弟，我是哥哥，记得先父也曾经给我另外起了一个名字，叫什么千丈。我念着不好听，也就懒得用它。"

之后裘千丈说："这中指峰是铁掌帮历代帮主埋骨的地方，每代帮主临终的时候，就会自行上峰等死。所以帮里有一条极严厉的帮规，就是任谁进入中指峰第二指节的地区以内，绝不能再活着下峰。若是帮主死在外，必由一名帮中弟子背负上峰，然后自刎殉葬，这任务是本帮弟子均视为是极大的荣耀。你们进到了这里，帮中弟子就算怎么样，都不敢擅自闯禁地的，你没看见，连帮主自个儿都不敢上来呀！"

黄蓉听后便想他刚才说这里中指峰第二指节，又是谁都不能进来，难道那本书会藏在这里呀，待会让靖哥哥去找找。

郭靖走到黄蓉处瞧瞧黄蓉的伤势，听见黄蓉很小声的叫着："好痛啊！"

这一声已把郭靖叫得心如刀割，想蓉儿的伤恐怕一下子难以痊愈。

黄蓉接着讲："靖哥哥，郭靖到里面去看看吧！"

但是此刻的郭靖实在不想离开黄蓉，黄蓉只好再说："快去看，靖哥哥！"一句一句的靖哥哥还是把大英雄郭靖给叫动了。

郭靖在深入洞穴，便得到意外的惊喜，打开箱子果然有武穆遗书，取走它给黄蓉看。

盒里有二本册子。这本册子上载有岳飞的奏章、表檄、题记、书启、诗词。另一本册子里面写着大概是兵法。完颜洪烈那奸贼作梦也想得到的就是这本书了，幸好没叫那奸贼得去了。

这时在洞穴外以裘千仞带领的小兵想利用火把郭靖二人轰出洞外。好不容易找到武穆遗书，这回恐怕在劫难逃了。

火把他们逼到铁掌峰顶，正当寂静的时候天上传来了两头白雕的声音！黄蓉出主意要雕儿背着两人飞下去，于是郭靖把雕儿叫来坐在大雕背上在篮天飞翔，但黄蓉的伤势已很重了，在雕背上晕过去了，郭靖马上叫雕儿降落。

到了山脚，过了大峡谷过到瑛姑的小屋，郭靖自报家门后，瑛姑得知郭靖们是洪七公的徒弟，便把郭靖们留下，说铁掌帮找不到路，走不进来的，尽管放心，能够来到这里，就算是找瑛姑的客人，她不能容人上门相欺。说完后还拿出药叫黄蓉吃下，是止痛的药。

黄蓉因为小屋的布局而怀疑是否是爹爹的仇家，所以建议离开，瑛姑当然不同意，于是郭靖就和瑛姑打了起来，打败瑛姑后，她告诉郭靖就算郭靖这么小心护着蓉儿也没用，她最多只有三天，再小心，也是无济于事。看她脸上已经出现黑气，就是最好的证明，能救她的，就是一灯大师，他人在桃源，此去不远，出了后面的林地之后，再前去就到了。不过他平常几乎不见外人的，因为他有渔人，樵夫，农夫，书生四个弟子把关，所以想要见到他，必须过这四个弟子的关。黄蓉也知道那个一灯原来就是南帝的一灯大师，知道后瑛姑便送郭靖们离开茅屋了，来到一条江边。

这里会见到渔樵耕读四人中的渔人。郭靖就上前说要见南帝，看他如何反应，再见机行事，郭靖向渔人讲师妹受了伤，来求他师傅治病，渔人说可以，但是要按我们的规矩去做。

就是郭靖们能够回答三个问题就放郭靖他们上山（注意：当郭靖不懂回答时不必害怕会 GAME OVER 因为还可以把他打倒）

问题 1：当今武林的高人有五个，东邪、西毒、南帝、北丐是其中四人，那么还有一个是谁？

答：中神通

问题 2：叫声好像小孩子一般的鱼是下面的哪一个呢？

答：娃娃鱼

问题 3：下面的三种酒当中属于黄酒的是哪一个？

答：加饭酒

把问题全答对后上山闯第二关了，走着走着，在山上传来动听的歌，想来该是樵夫了吧。

樵夫回头看见二人便问，你们到这儿来干什么啊？

郭靖客气地回答，晚辈有事想求见尊师。请大叔通融一下，让我们上山去吧。

樵夫说，你们若是坚持要上山的话呢，就回答我三个问题，若是都答对了，就让郭靖们上山，若是答不出来……

郭靖接口说，就得武功赢了大叔才能上山是吗？那就请大叔出题，弟子尽力而为。

问题 1：人头顶上的穴位是什么样呢？

答：百汇

问题 2：常言道“千穿万穿，OO 不穿”这里的 OO 是指什么呢？

答：马屁

问题 3：麻将里的条上画的动物是什么呢？

答：鸡

把三条问题都答完就可以通过，在途中见到一个手拿锄头想必这位定是农夫吧？

农夫问：朋友到此何事求见尊师，你们既然已经过两关，就应该知道我们的规矩。

郭靖：大叔，我们也不跟你多说了，你就出题吧！我们回答就是。

问题 1：西湖在什么地方？

答：杭州

问题 2：湖南菜的味道属于？

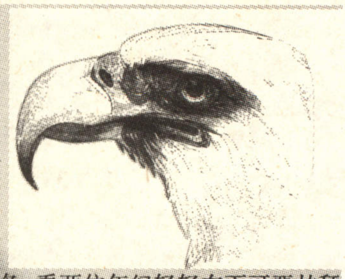
答：辣

问题 3：馒头里面是？

答：空的

农夫：你们虽然过了我这一关，但是后面我师弟的哪一关可不容易过，你们还是回去吧！

郭靖：多谢大叔提醒，不过我们非上山不可，告辞了！到小屋前，郭靖说：大叔，你就是书生吧！请你放我们过去吧！时间已经不多了，如果再见不到尊师的话，我师妹的性命可就难保了。



书生：两位连过三关，想来是文才，武功兼备，看两位年纪轻轻在下可要甘拜下风了，不过，若要上山，还是要两位回答我的问题。

问题 1：水墨山水画主要以什么颜色为主？

答：黑色

问题 2：“莫春者，春服既成，冠者五六人，童子六七人，浴乎沂，风乎舞，咏而归。”是出自哪一本书？

答：论语

问题 3：三千四百零一万二千二百二十四的立方根是多少？

答：324

过了四关，直闯大堂看到一灯大师，一灯大师说：“两位武功文才，均远胜我的劣徒，哈哈可喜可贺，你们的师傅是谁？”

郭靖：“弟子的师傅是北丐洪七公。”

一灯大师：“七兄收得好弟子，你们找我有什么事？”

郭靖：“求师伯来救她的性命！”

一灯大师看完黄蓉的伤后说：“这可不是小伤，难怪这两小朋友千里迢迢地来我这，原来是这么回事！”

郭靖：“师伯，听说她最多只有三天的命，而这伤天下只有你一人救得了她，师伯！无论如何要救她。”

一灯大师对黄蓉说：“孩子，你不用担心，你身上的痛，伯伯一定给你治好。”

经过一轮的内功医治，黄蓉的性命得救了，但一灯大师的真气也剩下不多了。

之后为了对付西毒，郭靖经过一灯大师的悉心教导已学会了一阳指，此为大理段家的独门武功，威力强大，为西毒蛤蟆功的克星。

之后要去杭州，郭黄二人告辞了一灯大师，继续他们的旅行！

第七章

江南（岛上巨变）

话说故事又回到杭州城里，在杭州的怡红园门前遇到大强，终于有小翠的消息了，大强告诉郭靖可怜的小翠一定在那里面，我一定要想办法救她！

进到怡红园见到杭州老娘正在和大李在谈论什么事，郭靖确认小翠在这里后，直接进入里面和老板要人，结果大家吵了起来，最后郭靖说：“我不想再吵下去，我们是来

找小翠姑娘的，我想你把她藏在哪，放小翠回家去吧！”

老板娘说：“小兄弟，你好大口气，一来就要我放人走，我花了一千两银子才得到她的，你把我这怡红园当什么地方啊！”

郭靖连忙解释：“我不是这个意思，只是希望你肯放人，如果你要银子的话，我们可以商量。”

老板娘：“你既然这么说了，我呢，开店做生意，要的也不过就是钱，如果你拿银子买下她的话，我可以考虑。”

走出怡红园，来到西满楼，见到马道长等人，和道长们谈话完后，郭靖二人又回怡红园问老板娘，老板娘一口价，要两千两银子，故事到了这里也没办法，于是慷慨地把两千两银子给了她。

把小翠救出后，在杭州城走了几圈后，发觉杭州城已没什么可做了，走到杭州城西的码头，见到杨康坐船来到杭州，便上前对杨康说，杨康：“我正要找你呢。”

郭靖奋怒地说：“杨康我问你，完颜洪烈就在你身边，为什么不报双亲之仇？”

此时杨康回想起以前完颜洪烈对自己说的话：你在想你妈，是不是？是你自己设下的圈套害死了妈。我不是给了你们母子荣华富贵，你妈的死，是天意，是她命苦，你我父子一场，不管如何你永远都是我的爱儿。大金国不出十年，必可来了南朝，那时我大权在握，宝贵不可限量，这锦绣江山，花花世界。日后终究都是你的了康儿，你可要想清楚，这不可限量啊！不可限量，人活在世上求的不就是富贵二字吗？康儿，我的好儿子……最后杨康的回答依然是认贼作父。

郭靖对于他的兄弟十分气奋，便说：“父王？你居然认贼作父，我为有你这么一个兄弟感到可耻。”

黄蓉说：“你别忘了父母是怎么死的。”

杨康认为：“哼！那杨铁心虽然是我的生父，但是他给我什么好处？妈妈平时待父王也很不错，我若杀了他，妈妈在九泉之下，也不会欢喜的。”

郭靖：“那是因为杨伯母不知道这一切都是完颜洪烈设下的圈套，才相信他的鬼话的！”

杨康：“我不管什么鬼话，老天爷既然让我做了王子，就注定我有王子的命，哼，难道要我和你一样，去做一个流落草莽？”

郭靖：“说到底，你就是不能忘记你的荣华富贵，那完颜洪烈不但有杀父之仇，而且金兵夺我大宋天下，杀人放火，奸淫掳夺，无恶不作，你却和金兵一起，你不是人，从今之后我再没有你这兄弟。”

杨康：“好，郭靖！从今后咱们桥归桥，路归路，各不相干，不过听说你不但拿到九阴真经，还找到武穆遗书，是不是真有此事？”

郭靖：“对，有又如何？”

杨康：“郭靖！你不要怪我翻脸不认人，快把书交出来。”

现在郭靖有九阴真经和降龙十八掌等多的功夫杨康不是他的对手，一二个回合便把杨康打倒在地了，但郭靖有一颗善良的心，他还是叫杨康走：“我不杀你。”

杨康说：“要杀就杀，我不会领你的情的。”

杨康走后，黄蓉说：“靖哥哥，怎么能放过他呢？那是放虎归山啊！”

郭靖无奈地说：“或许他真的该杀，但是我不想见到穆妹子伤心。”

黄蓉：“靖哥哥！别为这种生气，不值得。杨康应该和裘千仞，欧阳克等人去宜兴找梅超风的为什么只有他一个人呢？完颜洪烈曾经说过八月十五在烟雨楼会合，欧阳克等人是否已去了那里呢？我们现在应该去烟雨楼看看，怎么样？”

郭靖：“总感觉到宜兴可能有不妙，现在离八月十五还有好几天，我们先去宜兴看看吧！”

行去西满酒楼找到船主，郭靖先去和船主打招呼：“船主，你身体好多了吧？”

船主：“唉呀，谢了，没什么大碍了。”

郭靖：“那就好，船主，我们想再麻烦你送我们增宜兴。”

船主：“那真巧，这两天正好有人要我载他们回宜兴，我去找那要坐船的人，你们到码头去等我好了。”

去到码头见到一对男女，黄蓉叫了起来：“你们要去宜兴。”那正是大强和小翠，大强回答：“是啊！我们找到的那位船主，他跟我们说，明天才开船，刚才船主却大叫赶快上船吧！”

到了宜兴大强说：“我们不知道怎么样才能感谢你们的救命之恩，欢迎你们到燕京来玩！”

郭靖对小翠说：“你的爸爸在盼着你们啦，赶紧回家吧！”

和他们分手后，便进城去看看。去到宜兴的程家花园，看见梅超风被人用很强的掌力给打死在那里，真让人难以相信，梅超风竟会被人打死，梅超风的九阴白骨爪非常狠毒，能杀得了她的世上并没有几个，是谁呢？

去到楼里看看这到底是怎么回事？在那里又有二具尸体。郭靖：“蓉儿，这不太对劲啊，在程大小姐的卧室，我也在纳闷，怎么就是不见程大小姐。”

重返码头，坐船去归云庄，来到归云庄大厅发现陆庄主也倒地不起了，但在陆庄主身旁见到一把刀，而且刀刻着郭靖二字，两人便怀疑是杨康杀的，但黄蓉想梅超风和陆庄主，他们都曾经是桃花岛的弟子，武功也都不凡……“靖哥哥，我突然担心桃花岛了，你记不记得你受伤的时候，你师傅去了桃花岛，但是后来你师傅又没有回来，这是为什么呢？”

郭靖：“让你这么一说，我也担心起来，我们回一趟桃花岛看看吧！”

于是二人便乘船来到桃花岛。

桃花岛北部中间有很多移动石路，既然想得到宝箱又要到对面还可以帮助脑部运动一下的，过到对岸，发现郭靖的师傅江南七怪已死，郭靖冲到师傅身边大叫："师傅！你怎么会死在这里？"正当郭靖难过的时候黄蓉叫着："哥哥郭靖看下面有字！"

"……杀我者……这不是东字的起笔吗？师傅你是在告诉我是东邪黄药师把你杀了的，对不对？这不是真的，这不是真的！！"

黄蓉看着地上的半个字心想看这字的确像东字，但她是身在桃花岛上的人，她知道就是最笨的人，也会联想到是我爹杀了他，既然如此，为什么还要特地留字说是谁杀了他的……

这时黄蓉发现郭靖已经……

黄蓉："我是蓉儿！回来呀！！郭靖在哪里？靖哥哥！！！"

但郭靖并没有理会她，她想：靖哥哥现在一定恨死我爹了，怎么办呢？又叫了两声靖哥哥，郭靖终于回答她了，但所得的回答竟然是郭靖认定黄药师杀了师傅。郭靖自言自语般说："我怎么还能跟蓉儿在一起？蓉儿，你自己多保重……"

这时的黄蓉就像掉进万丈深渊一样坐在地上哭，郭靖一人走到码头在打算到什么地方才能找到黄药师呢？马上要到八月十五了，看来还是先到烟雨楼找完颜洪烈报仇！

第八章

烟雨楼(是非善恶)

"这就是烟雨楼吧……"

在一句话后烟雨楼宏伟的景观尽现眼前！

郭靖在烟雨楼的首层获得钥匙(人)，上到烟雨二层发现程大小姐伏尸地上，郭靖气愤的说："这到底是谁干的？一定是那个淫贼干的！我不能再原谅这些人了。"

打开宝箱获得钥匙(地)，上到烟雨楼第三层，欧阳克一出来就哈哈哈大笑，接着说："嘉宾远来，未曾远迎，请多多原谅。"

郭靖见到欧阳克就大叫起来："你这淫贼，还嫌坏事干的不够多？我问你，程大小姐是不是你杀的？"

欧阳克："哼，你管得也够宽的！"

这是杨康出现在二人面前："欧阳世兄，你看看我早就说过会有人把九阴真经送上门来的。"

欧阳克一看原来是小王爷，便道："高见真是高见，你拿郭靖的武穆遗书，我带走我那漂亮的小媳妇，小王爷，你觉得如何？"

郭靖："杨康！你实在太卑鄙了！"

杨康："今天黄蓉不在，郭靖！你别不识时务，快把经书交出来！！"

欧阳克也说："上次比武老子输了给你，是因为时运不好，今天是你自己送上门的，就别怪我们不客气了。"

郭靖："要经书，除非我倒下，看招！"

郭靖以一对二，还是轻易打赢。欧阳克与杨康已是身负重伤，郭靖便问道："你们不但杀程大小姐，连程家的仆人都不放过，杀的人实在太多了，绝不能再放过你们！

欧阳克见势不对便丐求郭靖："我可没杀人，程家仆人是谁？"

刚刚讲到这，那杨康马上出手一掌把欧阳克给打死。郭靖指着杨康问："你为什么要杀他？杨康说大哥，因为程家所有人都是他欧阳克杀的，我一掌杀了他，还便宜了他。"

郭靖："那陆庄主呢？"

杨康："我，我不知道啊……"

郭靖："杨康！是你用这把刀杀死陆庄主的，对不对？这把刀是我爹娘的遗物讲到的！！"

此时只听到黄药师叫道："小子！你叫杨康！"

郭靖听到黄药师的声音，看来真是天赐良机，居然让他在这碰到杀师的仇人。

黄药师对杨康说："你这小子挺有胆量的嘛！居然不把我桃花岛放在眼里，敢杀我们门下弟子我杀了你！"

"慢！"郭靖大叫一声。

"郭靖！你要跟我拼命？"

"你杀了我师父江南七侠，我不跟你拼命跟谁拼命啊？"黄药师被突然奇来的话搅得很糊涂，心想这小子是怎么回事？突然要动手，又是拼命似的，我黄老邪一生独来独往，杀个人难道还要有人管吗？黄药师大怒："你师父就是我杀的那又怎么样？"

杨康见郭靖和黄老邪讲得这样兴奋，便偷偷逃跑了，当黄药师发现时，杨康已成功逃掉了。黄药师想上前去抓拿杨康但被郭靖叫住："你害死了我师傅，我跟你仇深似海，不共戴天接招吧！"

"好！小子，我就跟你玩一下，十个回合之后我可就不客气了。"

在十个回合前打黄药师后，老顽童和洪七公一起上烟雨楼，听洪七公对老顽童说："今天是什么日子啊！竟有女婿要杀自己老丈人。"

周伯通说："这还可真新鲜啊，老叫化子，咱们又有热闹看啦。"

说完听到蓉儿的声音："靖哥哥，你不相信我的话没关系。那师傅的话你总相信的吧！"

洪七公说："靖儿我知道你师父的死让你很伤心，可你不想想黄老邪干嘛要杀他？！"

"因为师傅和他的弟子梅超风有杀兄之仇！而且师傅死前在地上写有东字，指明是被东邪所杀。"

黄蓉解释说："那个字写的并不完整，你为什么不想想，也可以是一个西字啊！"

郭靖："说他是被西毒所杀？你是说被西毒所杀，但谁能

轻易在桃花岛上杀人？何况是无原无故到桃花岛杀人呢？一定是在梅超风身上找不到九阴真经之后，不甘心去了桃花岛。西毒为了得到九阴真经，去桃花岛也不无可能啊。”

周伯通：“那就是说西毒跟江南七怪刚好同时都在桃花岛上，才发生了这桩事。”

黄药师：“老毒物，居然在我桃花岛上杀人。”郭靖：“可是西毒为什么要杀我师傅呢？”

洪七公说：“老毒物想要让郭靖跟蓉儿闹翻，那嫁祸黄老邪这个办法，真是再好不过了，同时还可以让黄老邪不能安心地去华山论剑。”

黄药师说：“好好好，论剑之期就在眼前，这笔帐到了华山再跟老毒物算。杨康呢？”

黄蓉说：“死了！”

郭靖说：“什么？怎么死的？黄蓉说刚才，我们在下面看见杨康的尸体，是被一掌打死的。”

洪七公说：“那一掌可相当厉害。七兄你说会是谁干的呢？”

“唉，我看是老毒物干的，看来他的蛤蟆功又进步了很多，这次的华山论剑。周伯通说十多年前，我打不赢他，这次我一定得找他玩玩。”之后洪七公又说，“我想老毒物应该还在这附近，没有走远。黄老邪我们去找他。”

黄药师说：“好！走！！”

郭靖对蓉儿说：“对不起，我错怪你爹爹了。你会原谅我吧？”

“靖哥哥，我好想生你的气，为什么留我一个人在桃花岛？可是，不知道为什么就是没法生你的气。真的，靖哥哥，我们去找完颜洪烈吧！这一次，绝不能再让他跑了！”

黄蓉成为同伴。而且获得钥匙（天）。到烟雨楼的第四层，获得钥匙（怪）去到大门上知道要集齐（怪、天、地、人、物）这五个字的钥匙才可打开门，但此时郭靖身上只得四条钥匙。郭靖只要回第二层找杨康的尸体，见到尸体，郭靖：“唉……杨康……你若不是认贼作父，怎么会有这样的下场？想当年我们两人的爹爹就是用这两把刀，要我们两人结为兄弟，今天刀仍在，你却已死了。”

“靖哥哥，你不要太伤心了。最该死的完颜洪烈还没有除掉，你要坚强才是啊！靖哥哥，你看杨康手上拿着一把钥匙（？）！”

拿着钥匙（？），走到首层右边的地下室用刚从杨康那里拿到的钥匙把门打开。原来杨康想躲藏在里面，来到烟雨楼地下室找到钥匙（物）直上回第四层用五把钥匙打开了天门上的五层。裘千仞正坐在大厅中央，见到郭靖二便对他们说，你们擅自闯我铁掌山禁地一事，尚未解决，今天我就一起把你们给收拾了。

经过了十招后裘千仞没有法子收拾二人，但为了华山论剑不想再这里花力气，他便对郭靖说：“小子，我突然想到有急事要办，就再饶你们两个一次，下次就没有这么好运气了，记住！”“靖哥哥，他口气好大，还说什么十个回合就收拾我们两个，结果自己先逃跑。”

两人直闯烟雨楼的第六层。

完颜洪烈说：“你还活着啊！不简单，佩服！佩服！”

郭靖：“完颜洪烈，你听着，今天我是来替我爹报仇的！”

完颜洪烈转头望着黄蓉说：“小姑娘？我可跟你没仇啊。”

黄蓉说：“你们金兵占领了我们大宋天下，杀人放火，无恶不作简直是魔鬼一样。”

几下解决了敌人后，郭靖说：“从小到大，心里想的就是报仇跟练功，现在好不容易报了仇，反而不知道自己还可以做什么了，我娘跟我说要把金兵赶出中原，虽然这个野心勃勃的大魔鬼被我们除掉了，可是金兵有那么多，光靠我们几个人，怎么成事啊？”

黄蓉：“靖哥哥，别想那么多了，你娘要是知道郭靖报了杀父之仇，她一定会很高兴的。”

郭靖说：“我出来这么久了，挺想念她老人家的，蓉儿，你跟我一起回家去吧，怎么了？”

黄蓉红着脸说：“我跟你一起去见你妈，你妈问起我是谁，你怎么说啊？”

郭靖：“这很简单啊！不就是我没过门的媳妇蓉儿吗？”

黄容：“我没想到，你什么时候变得这么聪明了？”

郭靖：“别夸我，我会难为情的，我们快点起程吧！”

第九章

华山（华山论剑）

刚到蒙古的大草原上，便听到华筝叫郭靖。华筝说：“你走了以后，你妈总是担心郭靖，所以饭也吃不好，睡也睡不好，身体变得越来越弱。前一阵子你妈突然身体不适，过不久她就死了。”

黄蓉说：“那我们先去村子，不过靖哥哥，你不要太伤心，小心自己的身体。”

郭靖跪在妈的坟墓前：“妈，要不是为了报杀父之仇，我就不会离开你，也不会见不到你最后一面了。我这个儿子真是不孝……”

拜祭过后，决定起程去华山，把事情了解。

去华山前，郭靖和黄蓉到华筝家探访，双方谈及这些年的所遇所闻……

走出村子，碰上穆念慈，她生出杨康的骨肉，郭靖帮这个婴儿起了个名字：杨过。

来到华山再次遇到裘千仞，这次终于把真的裘千仞打败了，裘千仞觉得练了二十年的铁掌居然输在这个小子身上，便一心求死，一灯大师把裘千仞点化了，裘千仞已经看破红尘，出家做和尚。

之后郭靖使出一阳指把欧阳锋打败，登上天下第一的位置。



永恒传说

本作是 NAMCO 公司的标牌 RPG 系列——传说系列的最新作，简单流程已经在我们的“电子游戏与电脑游戏”2001 年 1 月刊上登出了，这里是游戏的故事以及补充的资料。

说到传说系列，本人可是传说系列的绝对 FANS，每一作都会进行无数、无数次……这次也不例外，目前 4 回目进行中，许多的秘密会在下面的公开，大家仔细看看吧！

在攻略正式开始之前，我们来说说这次的最新作，本人认为“永恒传说”算是系列中的优秀一作，比起前作“命运传说”要强许多，毕竟一款剧情加起来不到 30 分钟的 RPG 就算战斗再有意思也得不到 FANS 们的心吧……不知道大家的的看法是什么，我本人认为还是一代“幻想传说”是最优秀的，记得当时第一次看见“魔神剑、虎牙破斩、狮子战吼……”什么的，的确感觉非同一般，而现在已经是第三作了，还在围绕这些过去的招式做文章，也不知道创意都去那里了？另外本次多世界的设定也多少模仿了一代过去、未来穿插的效果。而小情节中的情侣连续事件也是当初一代中最优秀的 Sub Event 之一。哎……这一作许多不错的安排都摆脱不了“幻想传说”的影子，真希望 NAMCO 的创作人员可以在下次给我们一个全新的“传说系列”！

人物译名对照：

リッド（利德）、ファラ（法拉）、キール（基鲁）、メルディ（美露获）、レイス（雷依斯）、チャット（恰托）、フォック（福克）

序　章

漆黑的树林中一缕光线由远而近，提灯老人的步伐停止在类似火箭的奇怪机体前。从机器后面走出了一个奇怪的宠物和衣着异类的少女。

老人用大家听不懂的话说：“这么早，你已经来了？”

少女：“不知道为什么，心情总是不能平息下来……”

老人：“让你反复做这种无聊的事情……”

少女：“不用说了，如果我不做的话……”

之后老人像是习惯性的和少女道别之后，少女走进了机器里面，随后机器在发出强烈的光芒后飞向天空，又穿越了如同镜面般的界面，来到了与他们的世界相对的另一大陆。

DISC1 OPEN

一天早上，我们的主角利德按惯例去山顶的了望塔。走到半路隐约看到天空有什么异样，他感到今天和平时不太一样。来到了望塔后看到自己青梅竹马的好友法拉也在这里。呵呵，像她这种野丫头来这里还真是罕见啊~。原来她也因为看到天空中的异样而来这里看个究竟……这时，突然从天空中落下一个不明物体，见事不妙两人分头跳下望塔……轰的一声，了望塔被不明物体砸成了碎片。

法拉好奇的赶过去看看那个不明物体到底是什么，利德担心她有危险于是也赶过去。（按 X 键可以令主角快速行走）之后可以进行一些战斗，这次的战斗系统和前作差不多，战斗中玩家控制主角前后移，按两下前或后可以冲刺。圆圈键是普通攻击，如果加上方向要素会变成其他形式的攻击，X 键是使用必杀技（目前还没有修得）。另外本作敌人比较厉害，而且很抗打，所以战斗中按方块键进行防御变得十分重要！善加利用会使伤害减到最小。按三角键可以使用道具和其他一些功能。另外这次引入了熟练度的概念，比如主角的斩和刺都有熟练度，这个熟练度会影响到必杀技的修得，再有就是连击数，这个数值越高，得到的经验值也就越多，而且是呈倍翻的呦！

离开了望搭向右侧走，在这里可以得到一些防具和道具，并可以在这里的绿色记录点回复 HP(其实可以在这里多转转，这里有一些回复道具和一些料理用道具以及一个レンズ（提示：残骸边上），并可以熟悉一下本作的战斗系统）。继续向右走，在半路看到一个可爱的生物在那里晃来晃去，好象在等什么似的……这时利德看到法拉和一个身着异装的少女？？在一起，当尝试和那女孩沟通时发现完全听不同她的语言（全是些¥#% －% ＊#¥%……），这时利德发现那个不明物体要爆炸，于是和大家一起离开，看到法拉没事，这才放心。当利德和那个异族少女接触时，少女身上发出了彩虹色的光，这使主角感到很奇怪。之后众人回到边境的村庄ラシュアン。

在村长家村长告诉利德这个异族少女会给村子带来灾难……村长话音未落，突然从屋外闯进一名和异族少女说同样语言的大汉，显然是冲着那个少女来得。之后发生

战斗，虽然敌人攻击力很强，但HP不怎么多，就只有1000，几下就可以解决。打败敌人后，村长好象想起了什么可怕的往事，认为异族少女和以前的大灾难有关……于是让利德把女孩赶出村！这时法拉气愤的村长和说要是赶走她的话，她也跟着离开。于是利德一行人来到法拉的家……

法拉给异族少女换上了自己的衣服，并说这样就不会有人认出她不是这个世界的人。利德问她是否真的要离开村子，法拉说一定要找到能理解异族少女语言的人，这时她想起了少年时的玩伴：爱哭的鼻涕虫，现在的大学士基鲁。之后主角也决定和法拉一起旅行。众人向"学问之町ミンズ"出发。（其实在出村之前可以好好转转，仔细调查一下坛坛罐罐可以得到不少好东西，并可以从不可思议的料理人处学到料理）游戏中隐藏着许多不可思议的料理人，他们会装扮成格式各样的东西，只要找到他们就会传授给主角新的料理，所以在村庄里仔细探索每个角落，这些地方非常重要。另外，料理在游戏中也扮演着很重要的角色，除了恢复各种数值/状态外，还可以使主角们的攻击力/防御力等数值提高。另外村长家还可以得到一个道具图鉴（重要道具）。另外在村里还可以找到2枚レンズ（提示：出口的被绿叶和藤枝挡住的门和自己家的地下）。

出村后西行过桥，在这里大家为了以后旅行方便相互通报了姓名，异服少女一直叫着美露荻、美露荻，之后法拉索性就叫她美露荻了~。之后3人向"学问之町ミンズ"出发。由于目前的敌人较强，所以最好多练练级。过桥后一直往南行，先不要进下方的建筑物，在环山的空地上好好绕可以进入一个隐藏的地点，在这里可从一位老伯处学会一种战斗的号令，这样在战斗中选择号令指令就可以使用相关的战术（其实在世界各地都有这样的隐藏地点，所以大家闲着没事时可以在地图上好好逛逛）。一直向南走来到"レグルス道场"，在这里可以整理一下装备。在宿屋的2层可以找到一名不可思议的料理人并学到一种新料理。

离开"レグルス道场"向东走，来到ラシュアン河的断桥处，由于这里天气突变而使桥梁产生泥石流，所以道场的学徒和工人们正在修理中，而且水流湍急暂时无法通过。从其中一位工人处得知"レグルス道场"的武术老师说不定会有办法。于是利德一行人返回"レグルス道场"（半路上美露荻与主角再次发出虹色的光芒……）。回到"レグルス道场"击败这里的学徒后见到法拉的武术老师富兰克。之后在这里仔细调查可以找到2枚レンズ（提示：矮柜子和另一个柜子）和其他一些道具，和这里的学徒对话可以得到一些关于战斗的方法，还可以得到一本战斗方法的书（全手动操作主角）。另外，调查走廊最左边的柱子会得到隐藏道具，而且在随后走到隐藏通路里得到另一个隐藏道具。

找到富兰克老师后，法拉学会了回复的特技，这时富兰克老师希望利德能拜自己为师……并让主角去找他的一个学徒，和道场里最下方房间里的学徒对话后得知要通过ラシュアン河的急流，只有借助水之精灵的力量。之后利德一行人再次来到ラシュアン河的断桥处，在这里和道场的学徒对话后利用水之精灵的力量使水流变慢，于是众人乘坐木筏顺流而下，接下来是一个迷你游戏，用方向键左右来控制木筏的移动，圆圈键用来加速（1分5秒内完成可以得到称号——掌舵名人）。

通过急流后，一直向东南走来到"学问之町ミンズ"，在这里可以整理一下装备，另外在食堂里调查花盆可以从不可思议的料理人处学到新的料理。在村里和大家对话可以得到许多情报。另外在这里的图书馆可以查阅到许多文献，其中里面提到了美鲁荻所说的"美鲁尼克斯语"。另外从图书馆右上方的路进入体育场，在进入操场台阶附近仔细调查可以找到1枚"レンズ"（提示：草丛中），另外和操场的学生对话可以进行迷你游戏（胜出后得到称号——滚球达人）。还有就是操场入口有特别事件——皮艾尔和嘉特莉露事件1。

在村子里一直向西走来到这里的ミンズ大学，从接待大厅处得知基鲁所在的房间，之后利德等人前往光之精灵研究室，在这里找到找到了基鲁以前的助手桑库，和桑库话刚说的一半，呆在门外的美鲁荻突然闯近来折腾了一番，把这里搞的乱七八糟，这时这里的学部长愤怒的把大家赶了出去……之后从桑库处得知美鲁荻很可能就是"宫廷精灵术士"，并告诉大家基鲁现在在西南方的"岩山の观测所"处。这时法拉突然想起一件事，于是问桑库，基鲁现在是否已经不在这里上学了？桑库告诉她由于基鲁的一篇"世界连锁崩坏的推论"的论文而被学部长给予休学处分……（一大滴汗！）先不要急着去"岩山の观测所"，和楼上的学生们对话可以得到一些情报，另外，在这里还可以玩一个回答30问的迷你游戏（全部答对会有不错的收获和称号——传说系列老师）。

附录："学问之町"问题达人初级的30题答案

◆海中深くに沈んでいる超古代都市といえば?
答案：トール
◆セインガルドの七将军のうち、たったひとりの女性将军といえば?
答案：ミライナ
◆ミックハイルでマリアンさんは、どうなったのでしょうか?
答案：下の脱出ポットで逃げた
◆アルバおじいちゃんが、里山にいる私を连れ戻そうとしたときの理由ってなんでしたっけ?
答案：ズボンのゴムが切れた

◆モリスンさんの家でクレスさんが目覚めたとき、无くなった事に气づいた物って何ですか?
答案:イヤリング
◆ミックハイルに现れたレンブラントさん。このひとの口癖は?
答案:ホヒ、ホヒ
◆PlayStation 版のアルヴァニスタ记念レースで、クラースさんが与えられそうになった称号ってなんですか?
答案:マッハ中年
◆クレスさん达が过去の世界で初めて访れた村の名前は何でしたか?
答案:ベルアダム
◆ダリルシェイドからラディスロウにいろんなお店が引っ越してきましたけど、最初に引っ越してきたのは何屋さん?
答案:宿屋
◆ストレイライズ神殿の中で、フィリアさんの阶级は何ですか?
答案:司祭
◆アクアヴェイルが夸る军队の名前は?
答案:黑十字军
◆スタンさんの妹さんの名前は何でしたっけ?
答案:リリス
◆チェリクで行なわれるミニゲームって何でしたっけ?
答案: 鬼ごっこ
◆アセリアの地で大地母神として、崇められている神さまは何でしょう?
答案:マーテル
◆●された神殿の中で、ソーディアンのカギとする扉の数はいくつでしたっけ?
答案:3
◆クラウディスで语ったバルックさんは、世界のために何をしたいって言ってましたっけ?
答案:一度、无に归す
◆ラディスロスの无重量エレベーターは、地上のどことつ●がっていましたっけ?
答案:ダリルシェイド
◆过去ミッドガルズの骑士团长って谁でしたっけ?
答案:ライゼン
◆十二星座の塔で、アルテミスがルナに逢う为に出した条件って何でしたっけ?
答案:キス
◆スノーフリアの北にある"冰の大河"。ここで必要なアイテムって何でしたっけ?
答案:けがわのマント
◆ミントさんが梦の中でお母さんに贯った物って何ですか?
答案:帽子
◆フィリアさんを迎えにきた海龙の名前は?
答案:ベルナルド
◆お城でスタンさんたちに取り付けられた囚人监视用の装置ってなんでしたっけ?
答案:ティアラ
◆エターナルソードをこっそり使っちゃったクラースさん。この时呼び出した精灵ってだれですか?
答案:オリジン
◆トラッシュマウンテンで手に入れました生体金属といえば?
答案:ベルセリウム
◆アルヴァニスタでジャミルに心を操れらた、王子さまの名前はなんでしょうか?
答案: レアード
◆エルウィンのお父さんが经营する、贸易会社の名前は何でしょうか?
答案:レイオット
◆モリュウ领で初めてジョニーさんが登场した时のセリフって、｢人呼んで○○たぁ、この俺のことさ｣
答案:苍天の稻妻
◆ゴミだらけの町ジャンクランドで嫌恶感を催してしまったのはどなたでしょうか?
答案:フィリア
◆クレスさんのペンダントは、何岁の诞生日にもらったプレゼントだったのでしょうか?
答案:15

离开"学问之町ミンズ"众人前往西南方的"岩山の观测所"。通过山路来到山顶的观测所,在这里终于找到了基鲁。好朋友寒暄后,基鲁借助"美鲁尼克斯语"字典得知美鲁获来自一个叫做"塞利斯提亚"的地方。这时利德等人大惊到"塞利斯提亚"!,那不是空中的逆世界吗……?之后基鲁让利德用望远镜看天空,利德把望远镜的焦距调大后看到远处有一个很小的黑球,基鲁解释说那就是世界崩坏的前兆。为了能更好的和美鲁获沟通,基鲁提议去找马塞特博士。他是"美鲁尼克斯语"的权威,找到他后相信可以了解到更多关于美鲁获的身世。不过马塞特博士现在已经离开了ミンズ大学,住在"モルルの村",需要通过东侧的"望乡の洞窟"才能到达。另外这个观测所里仔细调查可以找到1枚"レンズ"(提示:是箱子、不是宝箱子)。



回到“学问之町ミンズ”去ミンズ大学，现在可以进入之前无法进入的研究室，其中在水精灵研究室可以找到一枚“レンズ”。来到“学问之町ミンズ”东侧的“望乡の洞窟”后，在这里利用海潮的涨落打开通路，其中一个宝箱也需要等海潮涨满后才可以得到。(只要在这里多转几圈海潮自己就会涨到）来到洞窟的深处击败怪物（嗨……说来话长……这怪物的事还是暂时按下不表）后利德等人决定先休息一下，之后回忆起他们小时侯的往事……之后大家继续前进，在出口右侧的岔路尽头调查木堆后可以找到1枚“レンズ”。

出洞窟后一直向东走来到“木阴の村モルル”，在村里可以买一些新道具，其中在食品店里调查可以找到一名不可思议的料理人学会一种新料理。来到村子的最上层，在这里见到了马塞特博士。博士像利用美鲁获的精灵感应让大家带上特殊的耳饰来与美鲁获沟通但失败了。这时美鲁获好象发生了什么事变的坐立不安，之后一个人离开马塞特博士的屋子，法拉不放心也追了出去，在基鲁也出去前马塞特博士告诉他美鲁获也是和他一样的……另外，在博士的房间里调查可以找到1枚“レンズ”(提示：火炉）和一位不可思议的料理人并学会新的料理。

离开博士的屋子来到下方的“モルル奥地”。跟着美鲁获来到最深处，原来她为了找宠物跑过来，这时她的宠物被怪物袭击……击败怪物后（1000HP）法拉和基鲁突然能听懂美鲁获的语言了，原来先前博士给的特殊的耳饰正确的测到了美鲁获的波长……终于没有了语言障碍！！！美鲁获告诉大家她是为了制止两块世界的碰撞来这里找解决方法的，只要找齐这个世界所有的大精灵就能阻止造成灾难的碰撞。回博士家把事情向博士说明后，博士交给利德一张世界地图（重要道具）并告诉他在离这里不远的东北方“水精灵の河”住着水之精灵。并传授给法拉解毒的特技。之后在本村食品屋有特别事件——皮艾尔和嘉特莉露事件2。

来到“水精灵の河”，在这里仔细调查可以在树后找到1枚“レンズ”(提示：人口右方孤立小岛树荫右斜上)，通过一些浅滩找到水之晶灵，对话后水之晶灵并没有立刻协助主角他们，基鲁告诉利德看来水之晶灵要实验一下大家的实力，于是继续前进。在路上可以找到一些不错的武器及防具（有些藏在数丛里，要仔细调查），其中有一把水属性的短剑很强一定要得到。最后击倒水之晶灵后(6800HP)得到了晶灵的力量（在以后的战斗中可以使用晶灵的力量）。虽然得到的水之晶灵的力量，但其他晶灵又在哪里呢？于是众人商议后决定前往“王都インフェリア”把发生的所有事情汇报给国王陛下。先回“木阴の村モルル”和马塞特博士对话，可以得到一本怪物图签（重要道具)，在“木阴の村モルル”左上的海岸方角转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以找到一个老兵并学会新的号令。

出“木阴の村モルル”向东走，过桥后来到通往“王都インフェリア”的必经之路“いざないの密林”，这个森林迷宫的要点就是把“馄饨”和“破坏”这两个神像的脸都调到面向右的位置，把“秩序”和“创造”这两个神像的脸调到面向左的位置，这样就会打开一条通路。另外在一处有五个神像的地方走道最上部调查可以找到1枚“レンズ”(提示：那头像的上面）。之后跟着美露获的宠物从森林右侧的通路走向森林的另一半。休息后进入森林的右侧，右侧森林的功略要点就是寻找并击败森林里的5个魔物，之后这里的5个石像会消失并出现一条走出“いざないの密林”的通路。

离开“いざないの密林”后继续向北走来到“王都インフェリア”。来到王都的城下町后一定要好好转转，除了更换装备外还有不少道具可以探索，其中在“宿屋”二楼和“王立剧场”里仔细调查分别可以找到2位不可思议的料理人并学会新的料理，另外在“王立剧场”里还可以找到1枚“レンズ”(售票处附近的植物)。逛完城下町后去王城拜见国王，来到城门但守门的士兵不让利德等人进去。没办法只好想其他的方法，最后基鲁提议先去“王立天文台”用天文望远镜找到世界将要崩坏的证据。进入“王立天文台”后众人来到顶楼，但这里狂妄的学士不让基鲁使用天文望远镜观测，基鲁只好把他的论文交给那个学士，但那位狂

妄的学士完全不把基鲁的论文放在眼里，一把把论文扔掉并告诉大家如果再不走就要就叫卫兵了，没办法大家只好气愤的离开……这时基鲁突然想到“セイファート教会”，希望教会里的人能帮上忙。于是众人决定前往城下町东侧的“セイファート教会”。

在教会见到大司教“迦鲁瓦尼”并把两个世界将要碰撞的事情告诉了他，没想到他不但不信而且还叫卫兵捉拿基鲁等人。看来又的逃跑了……(汗)刚出门口一堆卫兵围上来说要以散步恐怖言论的罪名逮捕他们，利德刚要准备战斗，这时基鲁提告诉利德这也许是一个拜见国王的好机会，虽然要面临被判死刑的危险……接着士兵长押送利德进了水牢，国王透过铁网质问水牢里的基鲁等人为何要散步恐怖言论，基鲁请求国王只要测量一下就能找到答案，但国王和王后不以为然，命令放水处决基鲁等人……

在大家正要想办法逃离时突然从水牢上方放下梯子，原来“王立天文台”的“佐西默斯台长”看了基鲁的论文后认识到事态的严重性，所以立刻赶到王宫通知国王，正好赶上处决基鲁等人……在佐西默斯台长的邀请下基鲁决定协助他一起观测两块大陆将要碰撞的时间，而利德等人也获得了自由。之后士兵长带利德等人在会客室休息，由于又是逃命又是死刑的折腾了一整天，大家很快的进入了梦乡，而基鲁则兴奋的使用着王立天文台先进的天文望远镜观测的一夜……第二天早上公主殿下和士兵长一起通知利德等人去拜见国王，据说国王有重要的事情宣布。在离开会客室前调查床边的柜子可以找到1枚“レンズ”(提示:抽屉)。

大家来到王宫后国王让佐西默斯台长给大家讲解了关于两个世界将要碰撞的问题。国王告诉大家这一定是塞利司迪亚人的阴谋，他们这些野蛮人想摧毁我们的大陆，我们要战斗！我们要派遣最精锐的士兵通过“光之桥”去阻止他们的野心！说完后国王宣布散会。会后法拉向佐西默斯台长询问光之桥的情报，台长告诉大家光之桥是30年前一位晶灵术士偶然发现的一座可能能通向塞利司迪亚大陆的建筑，但目前为止还没有发现启动该装置的方法……离开王城前士兵长交给利德一张港口的通行证（重要道具），有了它就可以进入“王都インフェリア”北方的港口。另外在“王立天文台”的观测室里还可以找到1枚“レンズ”(提示:望远镜边上的书柜)。

离开“王都インフェリア”后一直向北走来到港口，出示通行证后可坐船返回“学问之町ミンズ”或“商业之町バロール”。在港口的小屋里可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外在右侧通往“商业之町バロール”泊位的木桶处调查可以找到1枚“レンズ”。之后众人决定前往“商业之町バロール”打听大晶灵的下落，上船时基鲁突然表示自己要留在这里协助佐西默斯台长一起研究光之桥，他还说能在王立天文台研究课题是他一生的梦想。之后利德一行人坐上了开往“商业之町バロール”的船……

船上有特别事件，就是到达目的地后再次坐船返回，先在2等舱获得レンズ（提示：壶)，于途中到船上的食堂会有特殊事件——皮艾尔和嘉特莉露事件3。

下船后在港口仔细调查可以找到1枚“レンズ”(提示:帐篷内的木箱)和不可思议的料理人并学会新料理。

之后西行来到“商业之町バロール”在酒场2楼的平台上可以找到一位不可思议的料理人学会新料理，另外在町里还可以和一位女孩玩迷拣石子的迷你游戏（胜利后得到称号——算术青年）。在町里法拉看到一个大汉正在欺负一个小孩于是跑过去修理了他一顿，没想到那个小孩是个小偷，这下那个野丫头又惹麻烦了~；这时一位叫雷依斯的人出现帮大家解了围。在饭桌上雷依斯提到“风晶灵の空洞”里的坛子，这时法拉要求雷依斯带路，不过雷依斯要求向利德索要5万元领路费，在这里要选第二项：否，之后雷依斯让利德准备好后去宿屋找他。可以先在这里好好逛逛，其中在宝石店里调查可以找到1枚“レンズ”，在宿屋里调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外如果捉到那个小偷的话可以得到非常珍贵的变换道具。再次见到雷依斯后法拉和利德惊奇的发现当美鲁获与雷依斯接触后也能发出红色的光芒，这究竟是怎么一回事……？注意，这里还有皮艾尔和嘉特莉露事件4，以及和不良少年的捉迷藏游戏。

出町后一直向西南走来到“风晶灵の空洞”，这个迷宫其实并不复杂，只要利用风就可以到达洞窟的最深部，另外在一处会陷落的夹道右上方探索可以找到1枚“レンズ”。在洞窟的最深部击败风晶灵后得到其力量，这样就可以在菜单里调和晶灵魔法了。 出“风晶灵の空洞”时雷依斯说在这里还有些事没办完之后便离开队伍，不过之后赶来加入队伍的基鲁可以部他的空缺，对于神秘的雷依斯，基鲁感到有些不安，难道他是……由于得到了新晶灵的力量，在地图画面按方块键后会多出一个“エアリアルボード”的选项，利用它可以在低空漂浮从而越过一些障碍，这样就可以去一些之前无法到达的地方冒险。

想练级吗？希望在下次故事情节前把等级上升到可怕的地步吗？要在第一张盘就拥有可以消灭最后BOSS的能力吗？需要把男女主人公的特级都显示出来吗？来……让我们先把道具购买齐全，再坐上风精灵到地图中央的半月型小岛，记录后到海边的沙滩上遛遛……注意！一但遇上3只飞天鱼和2只海马，要小心了，这是目前我们的等级唯一可以消灭的高等级对手(而且还要使用大量的道具)。一次失败不要气馁，多试几回，主角用虎牙破斩接其他奥义封住所有敌人的行动，而且还必须随时注意攻击目标的切换，而其他伙伴则疯狂使用招数攻击，不要顾及TP，反正战

斗一次后就必须支帐篷睡觉……还有一点需要注意，游戏对经验值的计算有问题，只要你不关机（包括 LORD），敌人的经验值不会因为自己的等级上升而下降（如果途中关机你就会发现经验值变得很可怜）。

在风精灵洞窟西侧的海岸尖角处会进入隐藏地点，在这里可以找到 1 枚“レンズ”。记的之前听说谁过世界东大陆是一片炎热的沙漠地带，于是利德等人决定前往东大陆寻找火之晶灵的下落。到达东大陆的“热沙の町シャンバール”后，在这里可以更新一下装备。在宿屋里可以找到一位不可思议的料理人并学会新的料理，在村里的喷水池里可以找到 1 枚“レンズ”（目前为止 20 枚）。在村里还有一个女孩根据你之前收集“レンズ”的数量而给你奖品。另外在町里还可以玩一个迷你游戏，要想获得胜利的话，一定要调查右下方的宝箱，在宝箱里可以得到一双快速靴，这样战斗中的速度会提高很多。再有就是在料理斗技场里可以找到一位不可思议的料理人并学会新的料理，在斗技场 2 楼的椅子上还可以找到 1 枚“レンズ”。还有就是这里的服装店有——皮艾尔和嘉特莉露事件 5。

前往“热沙の町シャンバール”东南方的“火精灵の谷”，由于这里充满了炎热的岩浆众人无法通过，这时基鲁召唤出水之晶灵，利用晶灵的结界就可以在这里自由行动了，不要要注意结界的 HP，所以要快速行动不要逗留太久。在寻找火之晶灵的途中遇到一处需要用光之力量才能打开的门，只好以后再来。在谷的最深部找到并击败火之晶灵，在战斗前最好给大家装备防火属性的装备，这样打起来会比较轻松。战胜火晶灵后三种晶灵合成为光之晶灵莱姆，之后莱姆交给利德一件启动“光之桥”的道具（重要道具，按 R1 可发射光束）利用这个道具可以打开刚才需要光之力量打开的门，在其中一个宝箱中可以得到 1 枚“レンズ”。离开“火精灵の谷”美露荻会告诉大家晶灵术的合成方法，之后基鲁告诉大家“光之桥”就在“ファロース山”上，这是他在王立天文台工作时打听到的，于是利德等人向“ファロース山”出发。在出发前可以在“热沙の町シャンバール”左上的小岛上转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以得到 1 枚“レンズ”和一老兵并学会新的号令，这时返回道场可以见到——皮艾尔和嘉特莉露事件 6。

到达“ファロース山”后在西侧的森林里转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的号令。进入“ファロース山”调查宿屋里的柜子可以找到 1 枚“レンズ”，另外和这里的神父对话后传授给法拉新的特技。之后众人上向“光之桥”发进，走道半路突然发生许多巨石落下法拉和大家走散了，昏迷中的法拉回忆起小时侯的一些往事……之后利德等人去找法拉的下落。在半路上看到雷依斯和法拉在一起这才放心，由于和雷依斯阁的很远所以约定一起在山顶合流，于是众人向山顶出发。一路上并没有什么难点，利德等人在山顶和法拉合流后用进入机关室，在这里美鲁荻和基鲁合力召唤出光之晶灵莱姆并打开了通往塞利司迪亚大陆的光之门，这里的柱子可以找到 1 枚“レンズ”。

当利德等人正要通过光之桥时雷依斯赶来，他告诉大家他原名叫雷依西斯，是王国元老骑士，为了监视利德等人而一直跟随着大家。利德等人为了去塞利司迪亚大陆阻止两个世界的碰撞不得不向阻拦大家的雷依斯出手。击败雷依斯后突然听到后面追兵的脚步声，情急之下利德等人急忙进入光之桥……。通过光之桥，利德等人终于来到了塞利司迪亚大陆，这里的阳光、空气和原来的世界完全不同，而且好象是完全相反的。终于回到故乡的美鲁荻兴奋的邀请邀请大家去她的故乡“アイメン”做客……

DISC2 OPEN

开始后在附近调查一下可以找到 1 枚“レンズ”（提示：草堆），另外可以在这里回复一 HP/TP。离开传送点向东南走来到美露荻的故乡“精灵居住町アイメン”，美露荻给大家介绍了村里人后带大家到自己家做客。来到一个新的村子当然要按惯例好好搜刮一下^^，美露荻带大家在村子里转了转并补充些装备。参观完村子后去美露荻家休息，这时她说要带大家去町里的图书馆看看，利德因为不



感兴趣推托说自己累了先回去休息，于是美露荻陪基鲁前往。回屋后发生和法拉的 EVENT，之后分别回屋休息。第二天早上发现美露荻她们没有回来于是决定去图书馆看看，在美露荻家和村里的图书馆里仔细调查后找到 2 位不可思议的料理人并学会新料理，另外调查美露荻家桌子可以找到 1 枚“レンズ”。在图书馆里找到了美露荻他们，原来美露荻为了陪基鲁查找文献在图书馆整整一夜没合眼。回到美露荻家，为了得到更多有关晶灵的知识美露荻推荐大家去大陆东方的“ルイシカ”找加莱诺斯。而要去“ルイシカ”需要乘坐火车，于是大家出发寻找线索。

离开“精灵居住町アイメン”后来到南方的车站，在这里得知由于没有燃料火车暂时无法开动，美露荻告诉大家“精灵居住町アイメン”可以找到燃料，于是众人回到“精灵居住町アイメン”。在町里基鲁问美露荻她所说的加莱诺斯是什么样的人，美露荻解释说加莱诺斯是一位对晶灵学很有造诣的学者而且还是自己的恩师，而且晶灵火车的引擎也是他开发的……之后在武器店调查一个跟大炮似的东西并用 2000 圆从老人处买到(重要道具)。

回到车站后大家乘做火车向“ルイシカ”发进，途中有一个开火车的迷你游戏，要点是在火车进站的同时快速按方向键上，这样就会 100% 成功(成功完成小游戏可得到称号——送信使)。到“ルイシカ”站后下车去车站东方的“废墟の村ルイシカ”(去之前可以在车站里整理一下装备)进村后很快就找到了加莱诺斯的屋子，美鲁荻见到加莱诺斯老师后非常高兴，接着给利德等人引见了他的老师。寒暄后加莱诺斯老师对利德和美鲁荻接触后会出虹色的光芒很感兴趣，于是提出要仔细研究一下。在宿屋仔细调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，之后利德去地下实验室接受加莱诺斯老师的身体检查，而其他人则回房休息。晚上法拉和美鲁荻相互谈起她们父母的事，好象美鲁荻有一段不平常的经历……

第二天早上加莱诺斯老师告诉主角说他身上蕴藏着巨大的力量，只不过现在还没有条件激发出来而已。如果之前在宿屋里找到了料理人，那么在村里仔细调查还可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理(提示：废墟中箱子)。离开“废墟の村ルイシカ”后一直向西北走到尽头，在森林里有隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的号令。接着去“ルイシカ”车站乘做火车，选第二项在“U 坑站”下车。

来到“U 坑站”进入地下迷宫。这里的要点就是利用管理室柜子中的 3 种工具：铁锹，炸药，钥匙，把迷宫里的障碍清除后(这里隐藏着海盗 7 之密宝之一，提示：墙上的怪异之处)，用钥匙打开升降机。(在这里拉动传送带会有一种宝箱，干掉后不但经验值超多而且还有一个很不错的武器落下，虽然它很厉害但一直处在中毒状态，只要挺住就能战胜它~)在大家休息时有一个迷你游戏，之后得到晶灵纸牌(重要道具)。休息后大家继续前进，在看到一处有 4 只类似兔子的生物后，跟着它们就可以来到集落，在这里得知地之晶灵就住在这里。在集落里仔细调查可以找到 1 枚“レンズ”(提示：角落，注意是角落)，接下来就要挑战地之晶灵，地之晶灵并不是很强，几下就可以解决，但要想达成许多连击的话必须注意后面的小精灵们投掷的攻击物品。收服地之晶灵后众人利用地之晶灵的力量离开地下迷宫，这时美露荻建议大家去西方的“港町ベイルティ”寻找其他晶灵的下落。要去“港町ベイルティ”需要渡海才可以，于是大家去找船的线索。

出洞往西走发现一间“小屋”，于是大家决定进去看看。进入后发现好象屋里没人，众人刚要离开突然门自己开了，于是大家一起进屋休息。进屋后没多久突然喷出催眠瓦斯……美鲁荻醒来后发现屋子的出口没了，于是回屋叫醒大家一起寻找出口。在休息室里调查挂钟可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。

离开休息室进入一个神秘的房间，先去左侧房间走到尽头打开机关，之后去右侧房间走道尽头得到小鸭子玩具，之后在其它房间里找到小鸭子玩具的发条。回到有记录点的房间调查中央的水槽，把小鸭子玩具上满发条放到水里便可打开上层房门的机关。通过上层的门来到地下 7 层，之后的几层的要点都是要寻找小鸭子玩具和发条，这样就能顺利过关。其中在在第 6 层需要按 R1 把墙上的纸烧掉门才会出现。第 5 层的问题答案：左侧屋子第一间房间选第三项、第二间房间选第一项、第三间房间选第二项、第四间房间选第三项；右侧屋子里的房间选第一项。在第 4 层左侧房间最下面的屋子里调查可以找到 1 枚“レンズ”(提示：煮饭的炉子)。要改变 3 层右侧屋子里的传送带方向需要在左侧屋子里第三个房间中把人像推到机关上。2 层的机关：根据左侧屋子里 3 个房间中画像的角度把其它房间中画像调到相应的角度，这样机关就能打开。在 1 层右侧屋子里上方的房间中调查，可找到 1 枚“レンズ”(提示：食物堆放处)，当用小鸭子玩具把一层的机关也打开后会出现一个巨大的机器人。击败敌人后就可以走出这个鬼地方了。

大家刚要离开，忽然从房间里走出一位神秘人物说利德等人的试炼通过了……通过试炼？？？这到底是怎么回事？对话后得知原来她叫作恰托，是大海贼阿伊夫利德的子孙，为了寻找海贼留下的塞利司迪亚 7 大秘宝而寻找合格的船员，刚才只是试炼一下利德等人。在会客厅里利德答应了恰托的邀请之后众人乘上“邦爱鲁提亚”号(“邦爱鲁提亚”在因非利亚语的含义是富贵)。在邦爱鲁提亚号的引擎室里调查可以找到 1 枚“レンズ”(提示：机器附近)。去船长室发生事件。

到达“港町ベイルティ”后才发现这里很冷，整个街道都被大雪覆盖着。在町里的鱼屋中和酒场2楼的房间里调查，可以找到2位不可思议的料理人并学会新料理。在酒场中得知冰之晶灵就住在村北的深山里，由于最近冰之晶灵发怒所以最近町里一直被冰雪所包围。听到冰之晶灵的消息后大家兴奋的准备向冰之晶灵所在地出发，在出发之前最好先去服装屋换上防寒用的衣服。来到服装店后要在这里要给3位角色指定服装，只有选择他们满意的服装才可以，选好服装后众人向村北的“冰精灵の山”出发。

来到“冰精灵の山”后，在山里按R1可以融化一些冰柱，这样就能打开一些通路。另外在一处有强风和的两个宝箱的位置，先绕到坐侧上方，这样雪会塌落，在塌落的地方调查可以找到1枚“レンズ”。在山上可以看到一根大冰柱挡路，由于利德推不动冰柱所以只好找其他方法。在右侧山路上可以拾到一个箱子，把它拿到冰柱处点燃就可以融化冰柱的底部。推倒冰柱后继续前进很快就找到了冰之晶灵。击败冰之晶灵后“港町ベイルティ”的积雪便会融化，得到冰之晶灵的力量后还得到一个冰属性的戒指（重要道具，按L1可以放出冰粒）。

回“港町ベイルティ”看到大家正在町里庆祝，这时酒馆里的一个年轻人请求利德等人加入自由军“西鲁艾西卡”。年轻人解释到西鲁艾西卡是为了讨伐“巴利鲁”而组建的队伍。由于抱着相同的目的，利德等人同意和年轻人一起去拜见他们的首领“福克”，而且福克还知道“巴利鲁城”所在的位置。在遥远的西大陆有一个“职人の町ティンシア”，而福克现在就住在那里，之后从年轻人处得到信物（重要道具）。晚上美露获身上再次发出奇异的光芒，她告诉法拉她感觉到自己的故乡アイメン传来一阵阵的悲鸣，好象发生了什么事，她想自己一人回去看看并让法拉她们先走，但法拉不放心美露获便决定让大家陪她一同前往。第二天和那位年轻人说明后大家决定先返回“精灵居住町アイメン”，另外从年轻人那里得到塞利司迪亚大陆地图（重要道具）。町里的积雪融化后在町里仔细调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外在町左出口附近的大树周围；町右侧出口附近的海鲜车处调查分别找到2枚“レンズ”；再有就是离“港町ベイルティ”较远的西南方有一处临河口且在两山之间有一条夹道的地方有一处隐藏地点，在这里可以找到1枚“レンズ”。在“港町ベイルティ”乘坐恰托的“邦爱鲁提亚”号向北方的“精灵居住町アイメン”发进。注意：这里有特别事件——画家莉茜蒂娅1，这是和福克的最终装备以及最终特技有关的事件，一定要连续发动。

回到“精灵居住町アイメン”后看到町里一片惨状，好象被什么可怕的力量袭击了。在町里四处转了一下最后在图书馆见到破坏者“西阿蒂斯”，于是利德等人愤怒的冲过去摆平了他。去武器屋里找到武器店老板和另外的幸存者，交谈后大家认为这一定又是“巴利鲁”所策划的惨案，一定要找他报仇！为了和自由军“西鲁艾西卡”会合，大家向东方的“职人の町ティンシア”出发。（在出发前去町里的武器店调查破碎的玻璃柜可以找到1枚“レンズ”）

来到“职人の町ティンシア”后在先在町里好好转转，在船具屋里调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理、在地之晶灵像处调查得到1枚“レンズ”、在道具店可以用“レンズ”交换道具。在酒店1层调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。去町东侧的船上，在这里有人看到主角身上的信物，之后领大家来到自由军的总部。经过试炼后一位叫做艾拉的女孩带大家去见福克，在路上先让大家看了她们攻打“巴利鲁城”的计划，艾拉告诉大家“巴利鲁城”由于有某种强大的力场守护着，连大炮都无法轰开，只有使用像“极光术”那样具有威力的攻击才能冲破力场。接着参观了调试中的晶灵炮，最后来到福克的房间。大家一起商议后决定使用塞利司迪亚大陆所有大晶灵的力量启动晶灵炮，这样一定可以敲开“巴利鲁城”的力场（在福克的办公室里有一个レンズ）。由于目前还没有得到雷之晶灵的力量，于是基鲁留下来协助艾拉改造晶灵炮，而福克则亲自带领大家去寻找雷之晶灵。特别事件——画家莉茜蒂娅2是发生在地精灵雕像处的。

坐船来到地图左下方大陆的森林，在这里可以找到“雷精灵の神殿”。进入遗迹内部后调查里面的路牌可找到1枚“レンズ”。当来到一处踩数字的机关时，踩下相应的数字并使其相加的和等于门上所对应数字（踩下的3个点要能组成一个三角形）。这样，相对应的门就会打开。进入白色的门，在这里有一处有许多浮台的房间，在房间里有一处开关但目前缺少零件无法启动，只好在其它屋里找启动浮台的零件。（在这里可以通过按L1来熄灭火盆里的火焰）拿齐启动浮台的零件后再次进入白色的门并且打开开关，乘浮台通过这里后众人在篝火旁休息。

休息后走左侧的路直行来到一个电源开关的房间，但现在缺少零件无法关闭电源，只好在其它的房间里寻找。另外走右侧的路会进入一间有电网覆盖的房间，这里暂时无法通过。找到零件并关闭电源后，通过那间有电网的房间便可找到雷之晶灵。和雷之晶灵战斗时最好装备防“マヒ”的防具，这样打起来会比较轻松。战胜雷之晶灵后按照雷之晶灵的提示把右侧的图案对好，再与雷之晶灵对话便可得到雷之晶灵的力量。当凑齐地、冰、雷三种晶灵后暗之晶灵“夏多”出现并交给利德光之剑“エクスカリバー”。

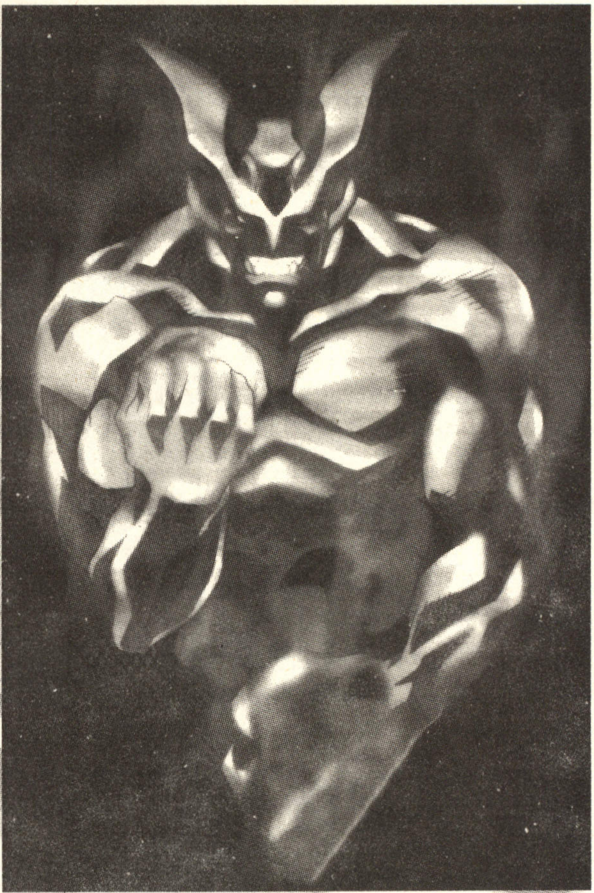
回“职人の町ティンシア”自由军总部找基鲁，这时晶灵炮的改造工作已经接近完成，接着从艾拉处得到酒店的招待券。之后去町里的酒店休息，晚上利德作了噩梦睡不着于是去楼顶乘凉，在楼顶发生利德与美露获的 EVENT。

第二天去自由军的总部找艾拉，得知福克他们已经在船上等大家了。去町里的“船具屋”下楼梯后与大家回合，之后向“巴利鲁城”出发。福克率领的舰队浩浩荡荡的到达“巴利鲁城”后开始了舰队战，在这里有一个射击的迷你游戏，由于难度不大，这里就不多介绍了。用晶灵炮成功的击碎了“巴利鲁城”的力场后，自由军们向“巴利鲁城”发起了猛攻……在登陆地点左上方的木桶处调查可以找到1枚“レンズ”，（如果回到船舱里和恰托对话可以令其加入。再有就是在地图右下方群岛中央一座较大的岛上可进入一个隐藏地点，在这里可以找到恰托的新特技。另外在和这里平行的左侧大陆，在两座山包围的一小片森林中在靠河边的位置可以进入一个隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的号令）

“巴利鲁城”里的敌人较强而且经验值也较多，可用来练练等级和特技。在城中左塔和右塔的3层各有一处嵌着红色的宝石的石台，只要对准宝石按R1就可以打开隐藏通路，其中在右塔隐藏通路的宝箱里可以找到一枚“レンズ”。另外从右塔下楼来到一间很大的屋子，在这里对准石台上蓝色的宝石按L1机器人就会移开，在左下角的桌子上得到一张类似磁卡的道具。继续向下走途中会遇到一个守门的机器人，解决掉后继续往下走来到大礼堂。调查书架旁边的机关后电脑会显示出两组密码（不用记录），并表示左塔和右塔的机关电源已经全部打开。之后乘坐左侧的电梯回到右塔的3层，接下来分别通过右塔和左塔的隐藏通路来到机关室，基鲁把两处的密码输入后，左塔和右塔中央的大门就可以打开。进入后最好在记录点SAVE一下，之后就可以挑战“巴利鲁”了。找到巴利鲁后发现他已经死了很久，这时他的妻子西塞鲁突然出现并告诉大家巴利鲁早在10年前就死掉了，而且让两个世界碰撞的幕后操纵者就是她……之后和西塞鲁战斗。由于她很强不但拥有12万的HP而且还没有弱点，更有一招全员HP剩1的必杀技。当和她打了5、6分钟左右后会强制发生EVENT。西塞鲁为了消灭利德等人使出了非常恐怖的极光术，当大家危在旦夕的时候突然雷依斯鬼使神差般的出现并用“极光壁”救就了大家……

利德醒来后发现大家都被传送到当初他们登陆的地方，用尽了全部的力量的雷依斯奄奄一吸的对利德说：“有件东西我还没有交给你……”得到“セイファートキー”（重要道具）接过道具后利德和雷依斯突然发出了虹色的光芒。雷依斯告诉利德，“这光芒就是所谓的‘真之极光’，去请教加莱诺斯老师，他会教你如何使用，学会极光术后你就能保护自己重要的人”。话说完后雷依斯便离大家去了……

告别了雷依斯的遗体后按照他的遗言再次拜访“ルイシカ”的加莱诺斯老师。离开“巴利鲁城”后发生EVENT，基



鲁在甲板上问美鲁获为什么会认识西塞鲁，美鲁获这才告诉大家西塞鲁是自己的母亲，而巴利鲁就是自己的父亲，在她小的时候有一天因为奇怪的光……

来到“ルイシカ”后加莱诺斯老师告诉利德全部事情的起因都因为“セイファートキー”，这把钥匙宿有创造神セイファート的力量，只要通过セイファート的试炼就能完全掌握极光术。而极光术又分为“暗之极光术”和真之极光术两种。但只有用真之极光术才能战胜西塞鲁。并且只有具备特殊素质的人才能通过试炼掌握极光术，之所以雷依斯没有战胜西塞鲁是因为他还没有完全通过セイファート的试炼。加莱诺斯老师告诉利德接受セイファート试炼的场所后众人决定向“セイファート神殿”出发。在出发前加莱诺斯老师建议去找富克，希望能得到他们的协助。

这里需要注意了，正式进行故事之前还是先去引发特别情节：首先在福克的基地里有人会为他们的BOSS开发新的武器，而我们则提供开发需要的资金。而画家莉茜蒂娅3是废墟の村ルイシカ，而画家莉茜蒂娅4则出现在我们初次登场在这一大陆的地方。

去“职人の町ティンシア”和爱拉对话后加莱诺斯老师留下和爱拉一起研究天空中黑球。与富克对话可使其加入队伍，接着大家乘船向西南方的“セイファート神殿”出

发。使用“セイファートキー”后会出现一个光球，顺着光球的方向前进就能找到神殿的位置。进入“セイファート神殿”后调查入口处右侧的圆形石台可以找到1枚“レンズ”。来到神殿内部，由于其他人没有试炼的素质只好让利德一人前往试炼。在セイファート使者的带领下，利德进行了第一项试炼，成功后学会“极光壁”(战斗中利德HP变红且被敌人攻击的瞬间，同时按下○、X、□后发动，发动后包括晶灵术在内敌我双方的行动强制中断)

离开“セイファート神殿”，利德使用“セイファートキー”后得知下次试炼将在他的故乡“因非利亚大陆”进行。但怎么回因非利亚大陆呢？在船舱里，恰托说如果要去因非利亚大陆就必须改造这艘船，使其能在天空中飞翔。基鲁则表示现在只能在塞利司迪亚大陆寻找类似“光之桥”的地方，说到这里恰托提议去寻找大海盗阿伊夫利德的遗产，说不定在遗产里能找到通往因非利亚大陆的道具。大家同意后众人坐船回“チャットの小屋”(在地图中央大陆所环绕内海的右下角)，恰托打开了祖先留下的古文书，里面提到了一座“远征之桥”及一组数字204.98。基鲁认为那座“远征之桥”很可能就是类似“光之桥”的装置，而204.98可能就是海贼遗产所在的位置，利德等人也觉得很有道理于是大家决定去204.98寻找海贼的遗产。之后从恰特处得到经纬仪(重要道具)。

按照经纬度的指示，大家坐船来到204.98的“アイフリードの洞窟”，进入洞窟后调查右侧的箱子可以找到一枚“レンズ”。在通过海贼留下的巨大游乐棋盘后来到海贼的“宝物库”门口，在这里调查海贼雕像右侧的锚，可以找到1枚“レンズ”。进入宝物库后发现这里和恰托原先所在的房间一样，是一个船舶改造场。恰托用这里的设备将“邦爱鲁提亚”号改造完毕后大家登上崭新的“邦爱鲁提亚”号。进入船舱后在木桶附近调查，可以找到1枚“レンズ”，另外在放置潜水艇的房间调查左侧蓝色潜水艇的头部，还可找到1枚“レンズ”。由于现在可使用潜水艇，之后就可以在海底继续寻找“远征之桥”和其他大晶灵的线索了。

去恰托的“チャットの小屋”发生EVENT，并留下120，128的位置，于是众人向指定的地点出发，到达后可得到一个珍贵道具。再次返回“チャットの小屋”，进屋后调查屋里的酒桶得到204，98的地址。去“アイフリードの洞窟”接受海贼的试炼，通过后恰托学会新的特技。下面是所有问题的正确选项：(第1问选第2项、第2问选第1项、第3问选第2项、第4问选第2项、第5问选第3项、第6问选第2项、第7问选第2项、第8问选第1项、第9问选第2项、第10问选第2项)另外，带着富克去“港町ベイルティ”找一种粉色的小动物可以令其学会新的特技。在“职人の町ティンシア”里的大地神像处可令富克学会新的特技！)

当然要启动“远征的桥”必须得到5个启动部件，以下是放置地点的坐标：

アジト1:56,112　　アジト2:151,164
アジト3:167,111　　アジト4:228,42
アジト5:3,151

另外还有一些地方的坐标这里也先公布出来，大家可以适时前往：

欢喜的町:35,15
暗的洞窟:5,12

成功的再次进入因非利亚大陆，呵呵……先不要寻找什么拯救世界的办法，反正若大的世界也不是说毁灭就毁灭的……为了自己队伍的强大，去海底找找宝藏或者可锤炼等级的地方吧！以下是这块大陆的海底可找到的地点：

アジト1:77,122——一些宝箱。
アジト2:121,122——一些宝箱、恰托的特技。
アジト3:143,2——一些宝箱，在有宝箱的洞口调查左侧的植物，可以找到1枚“レンズ”
アジト4:226,130——一些宝箱。
沉没船:35,2

在船长室的宝箱中可以找到一张因非利亚大陆的海底地图(重要道具)。基鲁认为这艘船是在抢劫财务时被军队击沉的，但恰托认他们海贼不会因为抢劫财物被击沉，一定有其它原因……从船长室下方的楼梯来到船底，在这里遇到了神话传说中的水妖，原来沉船的原因是她所致，击败水妖后还了海贼的清白。

セイファートの庭院:168,18

在这里利德进行セイファート的第2个试炼，试炼结束后利德学会新特技“极光剑”(战斗中，极光壁发动后，连续按○键，可以给敌人带来巨大伤害)。

试炼结束后返回海面，这时利德等人突然发现大家被インフェリア王国的舰队包围。众人被抓到王城的监狱后，明白事实真相的公主赶来救了大家。另外在剧院里看完全部话剧后在舞台上可得到一个稀有的道具(交易品)。出城后向北走在港口击败士兵夺回船后，利德使用“セイファートキー”确认了最后一个试炼场所的方向：两个世界之间的“界面”层。(在出发去界面层前可以在这个港口修改船的结构，可以添加诸如宿屋、游乐场等设施)

ファロース神殿：

原来听说神像下面总有什么不对劲，现在可以进入了。里面也没有什么，一些装备和一个叫“时之精灵”的老头，那家伙也没有什么过人之处，就是普通攻击HP只掉1，全靠精灵术解决34000的HP。

アイフリードの墓地:88,64

首先需要引发改造事件，在中继基地选择改造，之后调查大海贼的雕像，从中得到坐标：88，64。返回因非利亚大陆，到月牙型的小岛上寻找一下会看到以前看不见的地

点，这里就是大海贼的墓地，进去看看。首先是一个男子的雕像，之后我们要从左、右、上三条路上选择一条进入。左边——用冰戒指射出的冰冻结忍者，这样不会被攻击到。另外，把和服少女连拉带拽放置到灯笼的对面，这样可以开启被锁的道路，进入后可以得到海贼的胡子，而且还可以得到一枚“レンズ”(提示：钱箱上)。完成左边后可以进入中间，这里没有什么难度，用冰的戒指攻击大锅下方的火焰，使其熄灭后可以进入放置大海贼帽子的房间。最后是右边的，用冰戒指攻击海贼的仆人，之后把女性换到队伍最前列，这样才能通过吸血鬼的大门（这海贼到底是什么？？？），最后从他的棺材中剥去他的衣服……这样得到了3样我们需要的道具，把这些放置于雕像的上面，从隐藏的通路进入里面，最后得到最终改造海贼船的珠子。当然，改造珠子有2颗，另一颗在最终迷宫里面，得到后可以把海贼船加上飞空艇，这样就可以去许多许多的地方了……下面就按照故事发展的流程去写了，大家采用什么流程进行请随意。

返回塞利司迪亚侧的“界面”层，来到界面层后一直西行来到“セイファート观测所”，在观测所里大家观测了界面层黑色的球体，之后利德接受了最后的试炼（在试炼的战斗中，配合方向键再按X会使出各种晶灵术，一定要善加利用！），试炼结束后利德学会新特技“极光波”(战斗中敌方暗之极光术发动的同时，同时按下○、X、□后发动，)。返回观测室后利德用“セイファートキー”启动观测室的大炮将黑色球体周围的防壁打出一个缺口，之后众人乘船黑球内部发进……

レンズ交换宝物一览：

10枚 コンボコマンド(通过输入指令来发出必杀技)

20枚 インフェリアマント(减轻水、火、风属性的伤害)

30枚 セレステイマント(减轻地、冰、雷属性的伤害)

40枚 イクストリーム （攻+300 防-200 回避-20 命中+20的装备)

50枚 クローナツンボル(全状态防御的装备)

60枚 称号

“学问之町”问题达人中级的30题答案

◆エドワード=D=モリスンの言叶”○、○これは、まねするなよ・ ・ ・”

答案：はぁ、はぁ

◆スタンの幼驯染の名前は

答案：バッカス

◆国境の町ジェノスの酒场でナンパ男が言う台词“○○ボトルの瞳に乾杯”

答案：100万

◆ダオスを封印した4人。ミゲール、モリスン、マリア、後1人は？

答案：メリル

◆“ユミル”にはどんな意味がある？

答案：根

◆树木が生い茂っていた空中都市の名は？

答案：クラウディス

◆反病の弓师アルバにチェルシーが作ってあげた料理とは？

答案：リゾット

◆マリーの得意料理は？

答案：ビーストミートのポワレ

◆ストレライズ神殿の结界数っていくつ？

答案：6

◆ノイシュタットのダッシュ竞争。スタート地点にいるのは、案内○○にん

答案：ねこ

◆ユークリッドのマルス廷。未来の同じ场所には谁がいたかな？

答案：歌う犬

◆リトラー指令の助手になれないのは谁かな？

答案：兵士

◆弓师アルバが里山にいるチェルシーを连れ戻したスタンにあげた驮赁は？

答案：ミックスグミ

◆マリーの夫“ダリス”。彼の名字を覚えているかい？

答案：ビンセント

◆浮游クルーザーがある空中都市は？

答案：ミックハイル

◆山小屋の里山でチェルシーは何と话していたかな？

答案：けやき

◆未来ミゲールの町の杂货屋に置いてある石像はいくらの值が付いていたな？

答案：1亿ガルド

◆未来のユークリッド城にいる大臣の变な口癖といえば？

答案：ざんす

◆未来编のベネツィアで、ピアノを一生悬命练习していた少女の名前は何といったかな？

答案：チェルシー

◆大海贼アイフリードが残した财宝は、全部で何个所にしてあったかな？

答案：22

◆ベルクラント落下後、斗技场で5回优胜すると何ができる？

答案：おばけ退治

◆过去ヴァルハラ平原のボス"イシュランド"。奴のダオス军における所属は?
答案:陆军
◆未来ギースショップに"アイヴォリー"を持って行き"じゃんぱい"を作ってもらうと、完成まで何时间かかる?
答案:2时间
◆シデン领主邸の茶室にある挂け轴に书かれている文字は何だったかな?
答案:茶心
◆ジョニーが想いを寄せていた女性の名は?
答案:エレノア
◆ソーディアン研究所で手に入る奥义の名は?
答案:热破旋风阵
◆未来からの使者ってだれだっけ?
答案:ハリソン
◆レンズハンター"漆黑の翼"のメンバー。"おおぐらいのジョン"、"疾风のミリー"、残りの1人は"○○グリッド"
答案:音速の贵公子
◆クレイアイドルを倒せる唯一の魔法はなんだったかな?
答案:トラクタービーム
◆ジャンクランドの毒ガスを无效化する"ちゅうわざい"。このアイテムの效果时间は?
答案:60秒

DISC3 OPEN

DISK3开始后利德在梦里梦到很久以前大灾难的场面,村里一片狼籍……

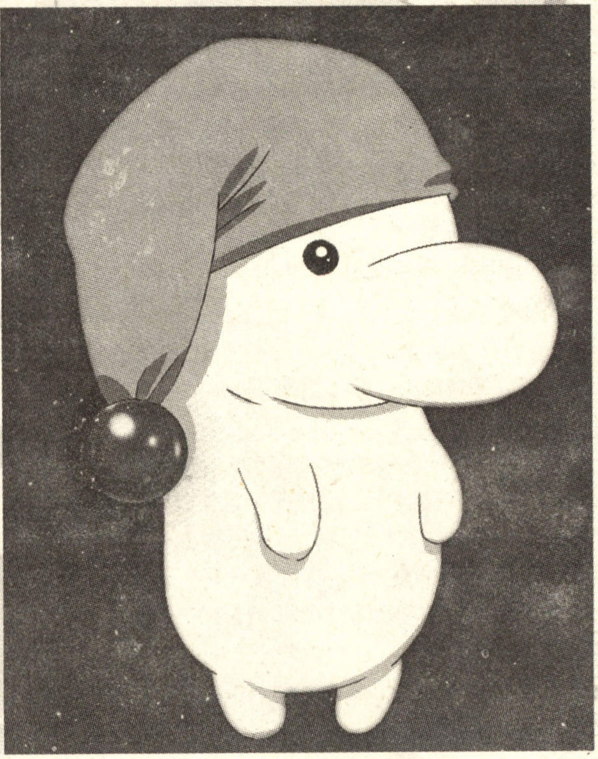
利德醒来后法拉告诉他大家已经被自由军"西鲁艾西卡"的人营救了,而邦爱鲁提亚号也在修理中。和富克等人会合后突然来人报告说"巴利鲁城"的晶灵炮被因非利亚大陆的军队攻击了,于是众人赶去"巴利鲁城"。(在这里的船具屋中也可以对邦爱鲁提亚号进行改造,不过价格嘛^^)。进城后向上走来到晶灵炮处,在这里看到"西阿蒂斯"和许多怪物,击败西阿蒂斯后两个世界的代表第一次坐在一起讨论如何对付妄想毁灭世界的幕后黑手"西塞鲁"。在会上基鲁发表了对付西塞鲁的提案:集合塞利司迪亚大陆和因非利亚大陆全部大晶灵的力量,然后把他们调和后发射出晶灵炮,这样晶灵炮的威力会提高几十倍!作战方法明确后两个世界的战士们分别行动起来……

由于要改造晶灵炮所需要的重要零件——"晶片"的制作原料"リバヴィウス矿石"不足,莱诺斯老师让大家去想办法。这时"佐西默斯"台长说因非利亚大陆有莱诺斯老师提到的那种的原料,那是一种表面会发光的岩石,只之后众人决定去因非利亚大陆寻找发光岩石的线索……

通过"远征的桥"(100,92)来到因非利亚大陆,这时法拉告诉大家她以前在"最果村てラシュアン"附近的"レグルスの丘"(17,118)看到过这种发光的岩石。

进入"レグルスの丘"后一直西北走来到矿山的入口,在洞里美鲁获突然有种不详的预感,好象有种可怕的力量在就前面……在"リバヴィウス矿石"矿区的一些地方利德等人的TP会逐渐减少,这点请大家注意。来到最深部遇到光之晶灵,他告诉大家"破坏神ネレイド"的封印已经被解开。之后和光之晶灵战斗,胜利后得到光之晶灵的力量。在封印"破坏神ネレイド"的地方得到纯度100%的"リバヴィウス矿石",这时美鲁获感到有点不太对劲,好象被什么付了体而且还说一些怪话,这时光之晶灵出现并及时驱散了付在美鲁获身上的ネレイド,之后大家立刻带着美鲁获逃离矿山。

在法拉家,利德告诉大家由于美鲁获具有暗之极光术的能力,所以能被"破坏神ネレイド"的精神所支配。基鲁补充说暗之极光术使用后就会被"破坏神ネレイド"所支配,也就是说现在的"西塞鲁"正在被"破坏神ネレイド"的精神所支配……美鲁获醒来后大家看到她没事也就都放心了,之后返回塞利司迪亚大陆。来到"巴利鲁城"后把"リバヴィウス矿石"交给艾拉,之后大家各自准备明天的战斗,而利德等人带着莱诺斯老师去"セイファート观测所"。之后陆续发生艾拉、恰托、基鲁与美露获、利德与法



拉、大晶灵们的 EVENT。

第二天大家向黑色球体发进……在晶灵炮强力的冲击下黑色球体被粉碎，一座巨大的城堡出现在大家面前……由于是最后一战，所以要更换好装备。最后，利德等人向界面层的“シゼル城”(111,11)出发。

在“シゼル城”里乘坐右侧的升降机选择“上に行く”走道尽头后在宝箱里可以得到一颗暗黑的光球（重要道具)；选择“下に行く”后经过一些通路来到一处有宝箱（里面是宝箱怪）的升降机，在这里选择“下に行く”后走道尽头就可以在“时の间”里找到“时之晶灵”。收服全部晶灵后得到新的称号。(另外在收服时之晶灵后可以调查“时の间”里的台座，这时时之晶灵会出来向大家挑战）当得到暗黑的光球后可以先出“シゼル城”去界面层的中继站，在改造里将暗黑的光球安放在石像左侧的石槽中。改造后的“邦爱鲁提亚号”追加了飞行船，这样就可以在天空中飞行，另外恰托得到新的称号。有了飞行船就可以去一些之前无法到达的地方。(可以先出城好好转转，最后再打 BOSS)

在一处有六根石柱的地方，分别在六根石柱里击败石柱敌人并将晶灵之力量注入。晶灵之力全部注入后石柱中央的传送点就可以使用。通过传送点大家找了到西塞鲁，战胜她后真身破坏神ネレイド就会出现，在击败他的一瞬间他会用全员的大魔法，这时请使用极光波对付（同时按下○、X、□，另外在她使用暗之极光术时也可以用极光波来防御）

击败破坏神后请欣赏精彩的 ENDING……

“学问之町”问题达人上级的 30 题答案

◆エルフの族长”ブラムバルド”。彼の名字は何といったかな?
答案: ミレネー

◆过去のトール。タイムワープで行こうとしたのは、102年後のいつだったかな?
答案: 5 月 21 日

◆白桦の森で手に入る冬虫草の种数と、兔の总数を足した数。SFC 版ではいくつかな?
答案: 15

◆国境の町ジェノスに初めて来た时、道具屋にセインガルド兵がおったはずじゃ。彼は何を买っていったかな?
答案: アップルグミ 2 こ、レモングミ 1 こ

◆PlayStation 版では斗技场に乱入したリリス。この时リリスが使ってくる技は何かな? サンダーブラスターサンダーブレードサンダーセプターサンダーソードチェルシーの母亲が亡くなった原因は、なんじゃったかな?
答案: 黑死病

◆カルビオラの町外れでモンスターに袭われていた少年の名はなんといったかな?
答案: トッシュー

◆モリュウ领に建设予定なのは何タウンと言ったかな?
答案: ナンジャ

◆十二星座の搭。アルテミスに初めて会った时、床に描かれていた星座は何だったかな?
答案: 射手座

◆オリオラの种を使って、白胡麻の肥料、青汁の肥料、青汁の肥料の顺であげたとする。一体何が出来るのかな?
答案: とらふぐ

◆エドワード＝D＝モリスンの奥方の名。SFC 版では何といったかな?
答案: リリス

◆クレスの叔父”オルソン”。彼の妻の名前を何といったかな?
答案: ジョアン

◆法术が正式な形になったのは、いつごろだったかな?
答案: 4210 年以降

◆第一部のノイシュタットダッシュ竞争で、胜つと贯える商品は以下のうちのどれかな?
答案: セージ

◆未来アルヴァニスタで犬が泽山いる民家があったが、一体何匹いたかな?
答案: 7

◆崩坏したトーティスに作られた墓の数。SFC 版ではいくつあったかな?
答案: 14

◆クレスタにある孤儿院の揭示板に书かれていたメッセージは何かな?
答案: 1/4

◆空に浮ぶ二つの月のうち、大きいほうの名前は何だったかな?
答案: シルバラント

◆シデン领主邸 1F に饰ってある绘画は、何が飞んでいる绘じゃったかな?
答案: クジラ

◆忍者の里の温泉にある洗面器の数はぜんぶでいくつあったかな?
答案: 6

◆ヴォルトの洞窟の人口に书かれてある言叶、“风は无、地は源、水は～、火は力”。水は何だったかな?
答案: 破灭

◆HP 最大值が 1000 のクレスに“セージ”を使用し、“ブラックオニキス”を装备させたとする。クレスの HP 最大

●はいくつになるかな?
答案:1365
◆"さんりんしゃ"をくれた人の名を覚えておるかな?
答案:ゲイル
◆スタンが家で飼っているペットの名は何かな?
答案:ポーテ
◆ハーメンツの村でウォルトに杖を渡したが、この时ルーティが报酬以外にせしめたガルドはいくらだったかな?
答案:5000
◆密航中に发见されてしまったスタン。彼は船员に何回蹴られたかな?
答案:4
◆未来ユークリッドの王、"ラルフ=ド=ユークリッド"は何世かな?
答案:21
◆デリスエンブレムのかけらは、いくつあればよかったかな?
答案:4
◆过去ダオスがいた时代から、未来ダオスが访れた时代まで、何年の差があるかな?
答案:152
◆本棚にはいろいろな本が置いてあるが、テイルズオブファンタジアの攻略ガイドブックが置いてあったのはどこだったかな?
答案:ハーメンツの村

有飞行船的场合:

在因非利亚大陆坐飞行船来到107, 22的"きらめきの塔":
在一层:需要把五角星全部点亮就可以通过,只要注意观察每个角的出现规律就能轻松过关;
第二层:只要用笔记下顺序就能轻松过关;
第三层:先按L1把上方2处细小的水住冻上,然后再按R1点燃2处火台,之后在浮台上停留2秒钟;
第四层:按L1和R1把宝石全部点亮;
第五层:利用浮台的移动让另外一个浮台把3中颜色的光球扑灭;
第六层:通过活动地板将三种颜色的灯点亮;
第七层:点燃相同颜色的灯后来到第八层观察那里有漏洞,这样就可以综合出一条正确的通路。
第八层:
第九层:利德挑战女战神。胜利后得到揭开封印之剑的"钥匙"和堆成山的宝箱。

去塞利司迪亚大陆海底的アジト1:(56,112)在这里解开S·D剑的封印之后得到S·D(重要道具)美露获学会究极特技(命运),这个特技每玩30分钟游戏才可以使用一回。

在因非利亚大陆乘坐飞行船在160,131的地方进入隐藏地点,可到一枚"レンズ"。

在因非利亚大陆(208,108)找到"晶灵温泉"进入后在左侧的桶里调查,找到一枚"レンズ",在左侧更衣室还可以找到一枚"レンズ"(57枚)。另外在这里还可以得到恰托的特技。

在"精灵居住町アイメン"旁边的"岩の崖"(34,63)里和粉色的动物对话后福克学会新的特技。另外去"废墟の村ルイシカ"(172,72),在村里的废墟处调查,会出现一只粉色的动物,之后福克学会新的特技。当然,前面的特技都掌握了以后,再加上画家莉茜蒂娅的所有事件完结(当事件1—4全部出现后,把福克调离队伍,来到欢喜之町就可以得到特殊道具),最后带福克来欢喜之町引发得到最终奥义的事件。

另外,在塞利司迪亚大陆还有一处"ネコニンの里"(120.109)的隐藏地点,在这里可以找到2枚"レンズ"。

上级料理的出现方法:只要将之前学会的全部料理修炼到顶级,就可以学会上级料理。



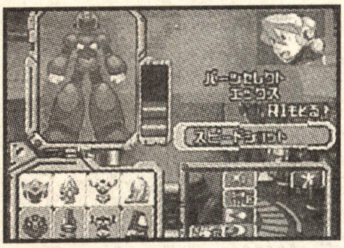
ROCKMAN X5

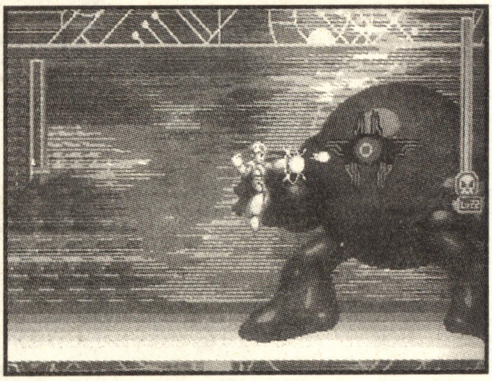
洛克人 X5

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:ACT
发售日:11 月 30 日　记忆格数:1 格



距前作的发售已经有差不多 3 年了,本作中增加了许多新系统,与前作相比《X5》有相当的进化感。洛克人的附助零件、分支剧情与新要素在游戏中随处可见。另外,本作中角色还增加了不少新动作,使游戏性得到了很大提高。一向以高难度著称的“洛克人”系列本次依然是“不负众望”。







CHARACTER

X 与 ZERO 以及警察本部的人员介绍:

国际警察机构为了调查近来不明原因的机械故障,调集了特种部队中的精锐队员参加这次行动。玩者可以使用部队中的两个核心人物“X”和“ZERO”。以下是本部中的 4 位重要角色。

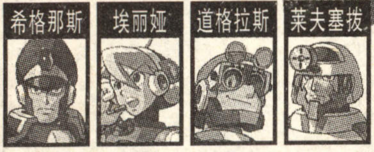




充满正义感 内心善良的英雄

X

第 17 精锐部队队长。憎恨战斗,爱好和平。作为 HUNTER 的等级是 B,但是他体内隐藏的战斗能力是个未知数!



希格那斯 ▲优秀的猎手总监,行动的核心。

埃丽娅 ▲猎手与总部进行连络的通信员。

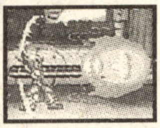
道格拉斯 ▲擅长开发新兵器,能力高超的机械专家。

莱夫塞拔 ▲调节猎手们身体状况的医生。

初期选择

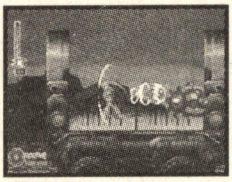
フォースアーマー装备

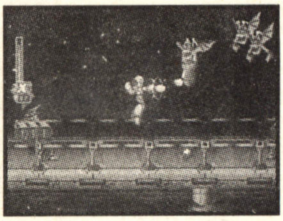
游戏初期可以使用的装备,使用它可以使游戏难度变低,对于乐意挑战自己的玩者,还是先使用“X”吧!



基本动作　用 X 冲击炮决胜负吧!

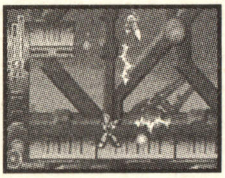
通常攻击键如果被按住,就可以蓄出破坏力很强的 X 冲击炮!它对于耐久力较高的敌人有意想不到的效果,但如果是混战时就最好还是普通攻击最有效。

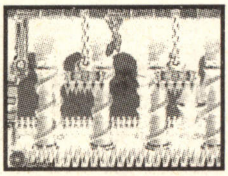




特殊武器　在战斗中把握武器的特性

打败每一关的敌人 BOSS,“X”便可以得到一种新的武器,全部特殊武器共有 8 种,各关的 BOSS 都有它的弱点,针对这一设定,玩者最好使用对 BOSS 有特效的武器,这样就会很容易地过关。





SYSTEM& ACTION 游戏的系统和动作都得到了提升

《X5》中游戏系统得到了大幅强化，角色的动作也追加了很多，掌握这些新的设定对于玩者能够完全制霸这个游戏有很大的帮助。

强化零件 解析 DNA 程序，得到新零件

当击破每一关的敌 BOSS 后，便可得到敌人的 DNA 程序，“X”和“ZERO”就是借助这些零件来提升能力的。全部的零件共有 16 种，过关后在作战报告中会有提示，特种部队的艾丽娅小姐会告诉你完成了那些零件。





●装备完成的零件进行战斗！



在选关画面中按手柄的 L1 键可以到达零件装备画面中，零件装备数视角色的不同而变化，最多可以装 4 个，玩者可以根据需要来装备所需的零件。





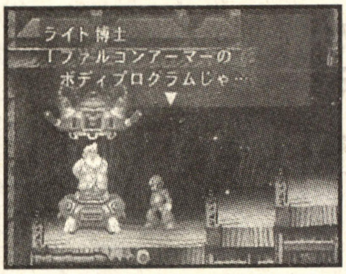




装甲程式 探索套囊得到新装甲

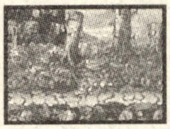
与前作的装甲相比，本次有些不同。玩者必须集齐 4 个相同种类的装甲程式才能将其完成，这样就可以在选关画面中选用新角色了。





下蹲 回避敌人攻击不欠缺的新动作

本作中洛克人第一次可以进行下蹲动作，由于本作中许多敌人是贴在地面上出现的，因此玩者只要让角色下蹲就可以攻击这样的敌人了。



悬挂 利用绳子突破难关！

在游戏中有许多地方设置有横向或斜向的缆绳。悬挂在上面时，玩者可以进行冲刺或射击，当受到敌人攻击时，只要再按上就可以再次悬挂。



强化装甲 共有 3 种强化装甲可以使用！

完成强化装甲必须要收集章全部 4 种装甲程式，ファルコン和ガイア的装甲程式共分头、身、手、腿 4 部分，要想在游戏中使用这两种装备就必须将它们全部收集到手。

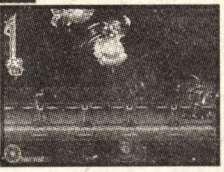
フォースアーマー

游戏开始时就可以使用，特点是可以在空中进行停止一些时间。



ファルコンアーマー

只有集 4 种程式才能使用，可以进行空中移动，使用特殊武器时可减轻使用量。

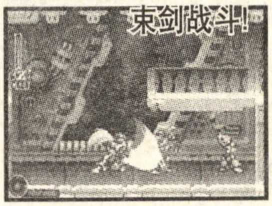


ガイアアーマー

也是只有集齐 4 种程式才能使用，它可以在有刺的地形上行走而不受到任何伤害。还可破坏特殊的墙壁。



基本动作 大胆使用光束剑战斗！



开始时就可以进行 2 段跳和空中冲刺，使用难度在“X”以上，由于攻击范围较小，所以要求玩者有很熟练的操作才能避免受到伤害。

特殊攻击 经常练习才能在关键时使出！

ZERO 的场合，只有将敌 BOSS 打败才能获得新的攻击方式，特殊攻击是十字键和攻击键进行组合才能发出。因此要多多练习才行。



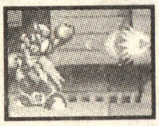
不充许邪恶存在的超一流杀手

ZERO

擅长秘密行动，第 0 号特殊部队的队长。猎手等级特 A，不论面对什么样的状况都能够冷静处理，具有值得信赖的经验和实力。

初期装备 ZERO 的飞得道具！

开始时选择 ZERO 时就可以使用这种攻击了！虽威力小，但对 ZERO 的攻击范围是一种补充，因此要与光剑配合使用。



STAGE 攻略 8个区域的彻底攻略!!

主要介绍8个区域最快速的攻略路线,以及对BOSS战的必胜法,还有各种武器以及装甲程式的取得地点等。

角色选择上的要点

游戏开始时可以选择“X”和“ZERO”两位角色,而使用“X”时还可以选用フガースアーマー,选择“ZERO”时可以使用他特有的飞得道具。



OPENING STAGE 攻略法

开始时习惯一下操作是很重要的,在到BOSS前的活动墙壁处要以最快的跳跃到达顶端,对BOSS战时只要下蹲就可回避巨大的激光。





8个区域的选择顺序

8个主区域可以参考以下的顺序进行攻略,这是因为以这样的顺序可以提前获得对下一BOSS有利的武器。本攻略就是按这个顺序向大家进得介绍的,以这样的顺序可以很简单的将每一关的BOSS打败。

活用弱点武器



暴走列车 STAGE

最初选择的一关也是实力的对抗

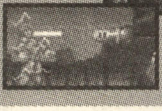
8个主区域中最先要攻略的地域,破坏列车头站的光线炮才可以继续前进,攻略中要多用冲刺跳跃的动作,并且要注意车头上的移动炮的攻击。

STAGE DATA	
种类	入手品
エニクマ零件	オリハルコン
武器	エックス:クレッセントショット ゼロ:三日月斩
道具	ライフアップ、ライフEタンク

破坏激光



▶下蹲躲过激光的攻击,再破坏它。



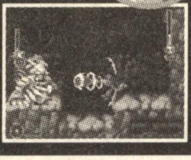
◀激光炮台要首先将其破坏。

Boss クレッセント・グリズリー



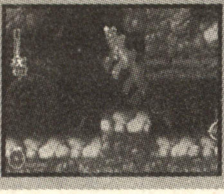
与敌人进行持久战

虽然敌人的弱点武器是スパイクローフ(刺球),但最开始时是没有的,因此只能依靠本身的武器战斗,敌人的运动十分有规律,战胜它并不困难



Point ファルコンアーマー的脚部程式

在洞窟区域中有个向上延伸的通路,利用冲刺跳跃就可以借助墙壁到来博士所留下的套囊处。另外火车区域中盘也有个这样的地方,不过要拿到ガイアアーマー后才能前往。





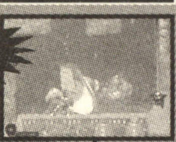
深海潜水艇 STAGE

选择攻击力较高的ZERO突击

本STAGE最好选择ZERO,因为在前半程会出现敌人巨大的战舰,攻击力低的“X”很难将其破坏,而使用ZERO可以进行速攻,使用三明斩就可以了。

STAGE DATA	
种类	入手品
エニクマ零件	水素
武器	エックス:ジェルシェイバー ゼロ:飞水翔
道具	ライフアップ

破坏炮台





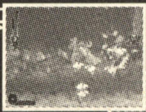
▲敌巨大战舰的弱点其中央部位。

Boss タイダル・マッコイーン



在攻击方式改变前将其

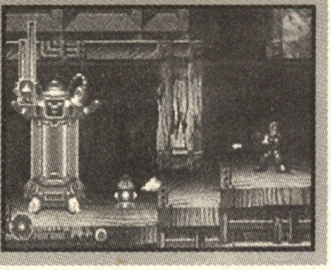
敌人的弱点武器是クレッセントショット和三明斩,只要使用这两种武器中的一种就可使其陷入麻痹状态 当敌人改变攻击方式时要多用跳跃以免被撞到刺上





Point ファルコンアーマー的身体程式

套囊被障碍物挡住,只有打败本关BOSS后得到它的武器后再次访问这里才能得到,同样在这个区域还有要利用ガイアアーマー才能得到的生命上升道具。



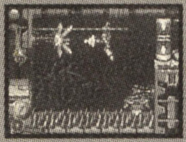
超电磁研究所 STAGE

STAGE DATA	
种类	入手品
エニグマ零件	エネルギーカートリッジ
武器	エックス:トライサンダー ゼロ:电刃
道具	ライフアップ

失败了也没有关系！继续挑战吧！

3

本关后半有许多伸缩式机关，向其攻击就可以打开关着的门，当出来双重机关时，要对其进行平均攻击才能打开两扇门，打开后要快速通过，不然它会立刻关上。



Boss ボルト・クラーケン



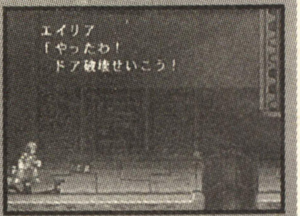
掌握行动规律再向其攻击

BOSS 主要攻击方式为体挡和电击，弱点武器是上一关得到的ジュルシェイバ或飞水翔，由于敌人动作较快，所以要在它的攻击空隙中寻找机会。



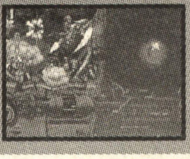
Point ファルコンアーマー的头部程式

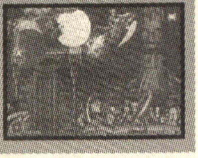
本关前半部分要乘座喷气冲车行走，路途中有 8 个能量宝物，必须将它们全部收集才能打开通道，以下是能量宝物的取得方法介绍。



看准时机再利用冲刺

要想得到全部宝物，冲刺是必须使用的手段，第一个到第三个宝物用普通跳跃，在取得第 4、5 个宝物时就一定要冲刺才行。第二次使用冲刺可以得到第 6 个宝物，第 7 个在攻击中用跳跃就可得到，但得到第 8 个还一定要超快速连打攻击键才能安全通过。





镭射研究所 STAGE

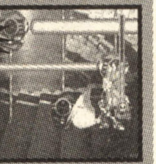
STAGE DATA	
种类	入手品
エニグマ零件	レーザー装置
武器	エックス:ウィルレーザー ゼロ:减闪光
道具	ライフアップ

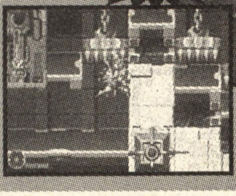
先消灭杂兵后再前进

4

本关中设置的机关有很多，活动钉板会对玩者产生很大的伤害，在途中与中 BOSS 作战时，只要攻击黑色部分就可以了。

破坏黑色部分





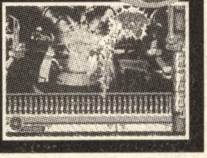
◀注意天井上下落的活动钉板。

Boss シャイニング・ホタルニクス



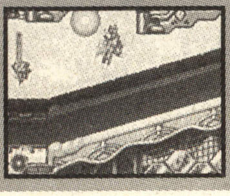
在敌人无敌时间内不要攻击

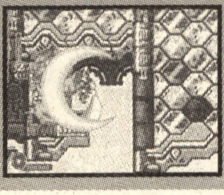
敌人的弱点武器是トライサンダー（三向雷电）和电刃，不过敌人在移动时会出现敌状态，因此要看准敌人出现一瞬间的时机进行攻击，注意武器能量的节省使用就可轻易过关。



Point ファルコンアーマー的手部程式

打败中 BOSS 后有一斜面地形，上面有光弹降下的区域内隐藏着套囊，利用冲刺跳跃上去后用三明斩或クレッセントショット破坏光弹发生装置就可得到手部程式。





天象观测 STAGE

STAGE DATA	
种类	入手品
エニグマ零件	燃料タンク
武器	エックス:ジェルシエイバー ゼロ:飞水翔
道具	ライフアップ、ライフEタンク

攻击、强行突破……瞬间的判断很重要？

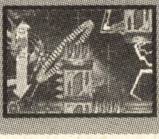
5

前半区域利用强得突破是最好的方法，但要注意别受伤过重。后半部分的重力变化区域只要找到出路就可到达 BOSS 所在地了。

飞行冲刺





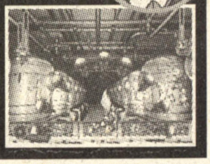


Boss ダーク・ネクロバット



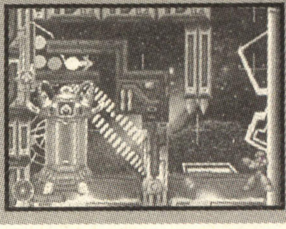
不要给 BOSS 攻击的机会!!

BOSS 的攻击会牵制玩者的行动，因此最好不要给它攻击你的机会，其弱头武器是ウィルレーザー和灭闪光，敌人攻击时会将时间停止，并会放出杂兵向你攻击。



Point ガイアアーマー的头部程式

在 BOSS 部屋之前有个可以下降的地方，隐藏着新型装甲套囊，利用ウィルレーザー（可用十字键控制方式），攻击障碍物就可以得到。另外，在重力区域中还有生命值上升道具，要仔细寻找。



空军基地 STAGE

STAGE DATA	
种类	入手品
エニグマ零件	ウイング
武器	エックス:ウインクスパイラル
	ゼロ:疾风
道具	ライフアップ、武器Eタンク

注意破坏力极强的定时炸弹!

6

本关中有许多地方放有炸弹,炸弹前有杂兵看守,因此要利用"撞击杂兵后的无敌时间"快速到达定时炸弹前将其破坏。

破坏炸弹





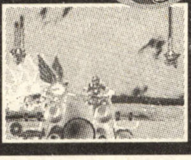
◀▲控制声音发出的方式去寻找炸弹。

Boss スパイラル・ペガシオン



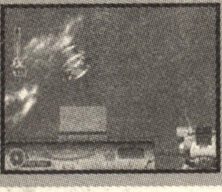
利用弱点武器将其击破

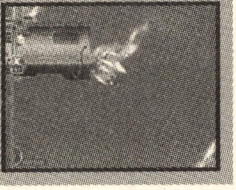
敌人的弱点武器是ダークホールド(时间静止),虽然效果时间很短,但这是捕捉敌人的最好方法,因此当敌人的体力下降到1/3以下时使用弱点武器集中攻击!



Point ガイアアーマー的身体程式

游戏中盘在有乘座电梯的地方,可以利用ファルコンアーマー飞得到左上方得到身体程式。另外本关还有生命储存装置和体力上升道具,要仔细寻找。





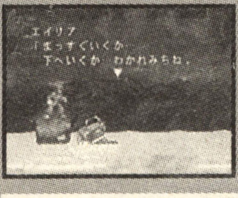
地下溶岩地带 STAGE

STAGE DATA	
种类	入手品
エニグマ零件	ロケット
武器	エックス:グランドファイアー
	ゼロ:断地炎
道具	ライフアップ

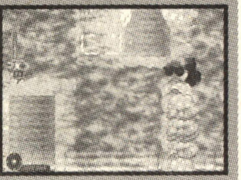
确认四周的状况后再前进

7

本关中有很多一击必死的机关,玩者要看清前方的道路后再向前走,游戏中盘会有路线分岐,之后会与中BOSS战斗。



◀▶只要躲在石壁后面就可以避免溶岩流的伤害。

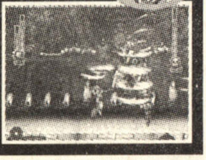


Boss バーン・ディルツクス



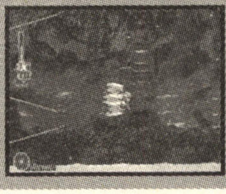
注意自己的剩余体力……!

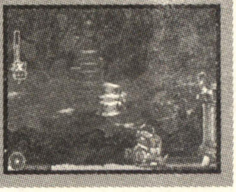
基弱点武器是ウイングハイラル(龙卷风)和疾风,必须接近敌人时才能击中,但这样容易与敌人接触,因此最好有体力补充的存量



Point ガイアアーマー的手臂程式

本关的后半在BOSS部屋之前的区域右方,有隐藏套囊,利用ファルコンアーマー可以轻松得到,在中盘溶岩流的左侧下部有体力上升道具。





热带丛林 STAGE

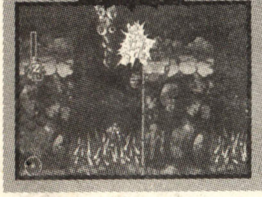
STAGE DATA	
种类	入手品
エニグマ零件	エンジン
武器	エックス:スパイクロープ
	ゼロ:比幻梦
道具	ライフアップ

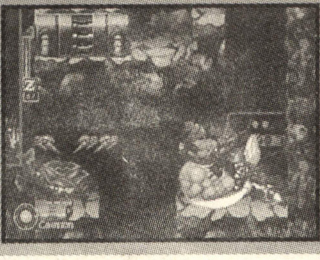
针形地带相当多前进时不要慌!!

8

这一关有非常多的一击必死的地带,因此首先无视敌杂兵的存在,以回避这些机关陷阱为优先,花型的敌人不必理会,但要注意隐藏在岩石内的暗器,它的弱点在根部,最好先将其破坏后再前进。

注意暗器!





Boss スパイク・ローズレッド



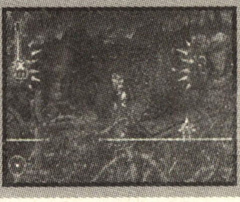
注意BOSS放出的幻影

敌人的弱点武器是グランドファイアー(火炎)和断地炎,使用这两种武器可以简单地将其击败,但要注意敌人分身出的幻影,捕捉那家伙的真身



Point ガイアアーマー的脚部程式

在本关的中盘有缆绳的地方,利用ファカコンアーマー可以上升到隐藏的套囊所在地,不过要控制好方式不要碰到墙壁上的刺。请玩者多试几次吧!





掌握故事的分歧点吧

使用エニグマ的第一次作战和使用シャトル的第二次作战中，通过使用兵器的完成度可以使结果发生变化。随着通关数的增多，兵器的完成度也渐渐加强，这样就使作战成功的机率大大提高。在剧情中因为根据这两个作战的结果会有分歧出现，因此玩家可以通过强化的情况来做调整，适当发动作战。



时间

“时间”是在第一次作战失败后开始第二次作战时所给的“预备时间”，没有太大的影响。



作战的成功·失败

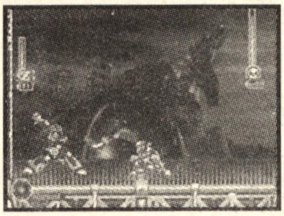
第一次作战成功以后就不会发动第二次作战。展开会有大的变动，把握机会吧。

VS ダイナモ战的发生时间

VS ダイナモ战的发生时间是在第一次作战通关两次和第二次作战通关两次以后发生的战斗。下面将战斗的必胜窍门告诉大家吧。

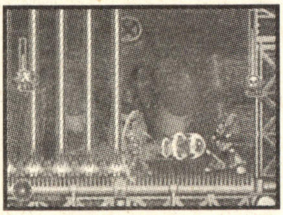
第一回战斗

如果对方投掷**ナギナタ**的话，利用下蹲或者跳跃来躲避，如果是分裂弹的话最好用跳回避！寻找**ダイナモ**不动的时机，如果是 X 的话使用**チャ－ジショット**，ZERO 的场合利用 3 段斩攻击即可。



第二回战斗

与第一回战斗不同，这里敌人会使用强力的电子束攻击。这种攻击的射程范围一般是“全体→距离**ダイナモ**远的地方→**ダイナモ**的附近”变化，因此把握好其发生的时间适当回避伺机反击吧。



－8 个 boss－

①クレッセント?グリズリー(武器ブローカー)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:クレッセントショット/三日月斩
弱点:スパイクロープ/双幻梦
②シャイニング・ホタルニクス(レーザー工学博士
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:ウイルレーザー/破闪光
弱点:トライサンダー/电刃
③ボルト・クラーケン(元イレギュラーハンター・エネルギー工学研究员)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:トライサンダー/电刃
弱点:ジェルシエエイバー/飞水翔
④タイダル・マッコイーン(海上警备队长・海洋博物馆长)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:ジェルシエエイバー/飞水翔
弱点:クレッセントショット/三日月斩
⑤スパイク・ローズレッド(突然変异レプリロイド)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:スパイクロープ/双幻梦
弱点:グランドファイヤー/断地炎
⑥スパイラル・ペガシオン(レプリエアフォース长官)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:ウィングスパイラル/疾风
弱点:ダークホールド
⑦ダーク・ネクロバット(シグマ 3 年前制作)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:ダークホールド(X,ZERO 共通)
弱点:ウイルレーザー/破闪光
⑧バーン・ディノレックス(元レプリフォース)
X 特殊武器/ZERO 特殊攻击:グランドファイヤー/断地炎
弱点:ウィングスパイラル/疾风

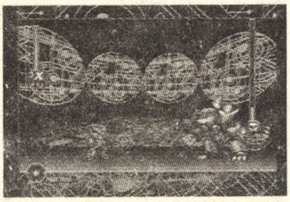
－boss－



①オープニングのシグマ
弱点特殊武器/技:无
②ダイナモ(第 1 战)
弱点特殊武器/技:ウィングスパイラル/疾风
③ダイナモ(第 2 战)
弱点特殊武器/技:ウィングスパイラル/疾风



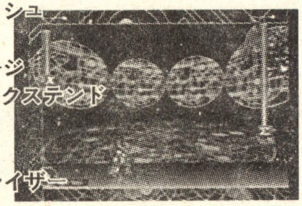
④シャドーデビル
弱点特殊武器/技:トライサンダー/电刃
⑤ランダ・バンダ?
弱点特殊武器/技:
赤目:トライサンダー/电刃
青目:グランドファイヤー/断地炎
绿目:クレッセントショット/三日月斩
火:ジェルシエイバー/飞水翔
⑥アルティメットアーマーX
弱点技:断地炎
⑦ ZERO
弱点特殊武器:无
⑧被紫光包围的 ZERO
弱点特殊武器:无
⑨シグマ(第 1 形态)
弱点特殊武器/技:トライサンダー/电刃
⑩シグマ(第 2 形态)
弱点特殊武器/技:スパイクロープ/双幻梦



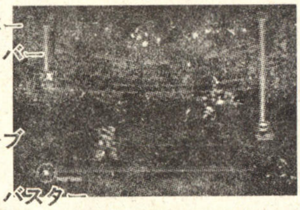


零件

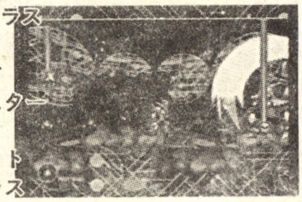
①グリズリー
ライフ+・・・ショックアブソーバー
エナジー+・・・ハイパーダッシュ
②クラーケン
ライフ+・・・ハイパーチャージ
エナジー+・・・Zセイバーエクステンド
③ホタルニクス
ライフ+・・・ラピッド 5
エナジー+・・・ショットイレイザー



④マッコイーン
ライフ+・・・スーパーリカバー
エナジー+・・・エナジーセイバー
⑤ペガシオン
ライフ+・・・ハイジャンプ
エナジー+・・・スピードムーブ



⑥ローズレッド
ライフ+・・・アルティメットバスター
エナジー+・・・Zセイバープラス
⑦ネクロバット
ライフ+・・・ウイルスバリア
エナジー+・・・ウイルスバスター
⑧ディノレックス
ライフ+・・・スピードショット
エナジー+・・・バスタープラス



游戏中所有装甲以及辅助道具的取得方法

装甲类

■ファルコンアーマー

① HEAD……クラーケンス STAGE。在ライドチェイサー收集所有能源道具。

② BODY……マッコイーン STAGE。デスエベンジ第三战前在密封仓前的开关处用ジェルシェイバー按下。

③ ARM……ホタルニクス STAGE。用クレッセントショット/三日月斩破坏プラズマ装置。

④ FOOT……グリズリーSTAGE。武器仓库之后。

■ガイアアーマー

① HEAD……ネクロバット STAGE。遇到 BOSS 之前的洞穴下去。有效操作ウィルレーザー从密封仓一侧攻击墙壁。

② BODY……ペガシオン STAGE。在倾斜エスカレーター所在地的左上。用ファルコンアーマー取得。

③ ARM……ディノレックス STAGE。在溶岩内部利用ライドアーマー前进。在最深处向上。

④ FOOT……ローズレッド STAGE。在后半节附近ロープ地带。利用ファルコンアーマー取得。

■フォースアーマー

①选择 X 为主要角色。

■アルティメットアーマー

①零空间 STAGE 第 3 面升降梯下的洞穴,右边墙壁的隐藏洞穴利用ノーマル X 进入。

②如果从开始就想要使用的话,在选关画面时选中 X,输入上 2 下 9 即可。

■ブラック ZERO

①零空间 STAGE 第 3 面升降梯下的洞穴,进入右边墙壁的隐藏洞穴。

②如果从开始就想要使用的话,在选关画面时选中 ZERO,输入上 2 下 9 即可。

サブタンク&EX 道具

①サブタンク 1……グリズリーSTAGE。在爆炸的卡车处,应该可以简单发现。

②サブタンク 2……ネクロバット STAGE。在升降梯的最后。利用ファルコンアーマー或者 ZERO 的 2 段 JUMP 等得到。

③エナジータンク……ペガシオン STAGE。在第一个地点如果比向下的电梯更早下去的话可以看到。注意不要被挤扁了。

④ EX アイテム……ホタルニクス STAGE。将木制的天花板利用グランドファイヤー点燃。

LIFE UP

①グリズリーSTAGE……在有屋檐的通道的指针上。利用ファルコンアーマー等取得。

②クラーケン STAGE……在进入遇到 BOSS 前的 2 重卷帘铁门之前的黄色铁门中。利用ガイアアーマー破坏后取得。

③ホタルニクス STAGE……在开始后的桥下面,针地带的右端。利用ファルコンアーマー和ガイアアーマー得到。

④マッコイーン STAGE……在沉没船内左右有刺的纵向通道中。如果是 X 的话利用ガイア/ファルコン,ZERO 的话利用电刃接空圆舞到达。另外如果是 ZERO 的话在沉没船内用电刃破坏天花板也可以。

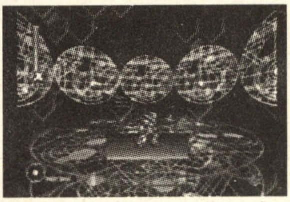
⑤ペガシオン STAGE……在 BOSS 战之前利用上行电梯在途中右边第二个房间里。

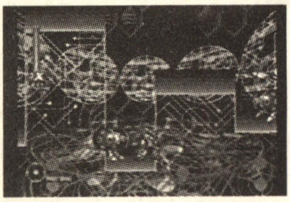
⑥ローズレッド STAGE……利用ガイアアーマー破坏后进入,推开 BLOCK 获得空间后得到。

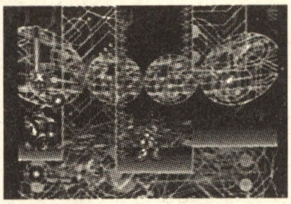
⑦ネクロバット STAGE……发现后有效利用重力反转装置取得。如果按照普通进行已经进入的话,就利用重力反转装置再次反转。

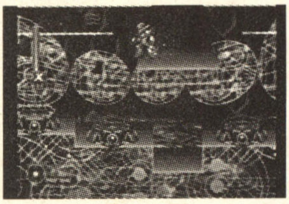
⑧ディノレックス STAGE……在有规律喷出岩浆地带的最左边可以发现。

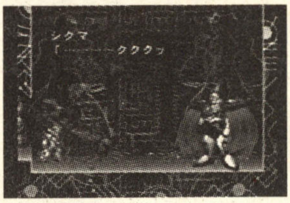
FINAL STAGE!!





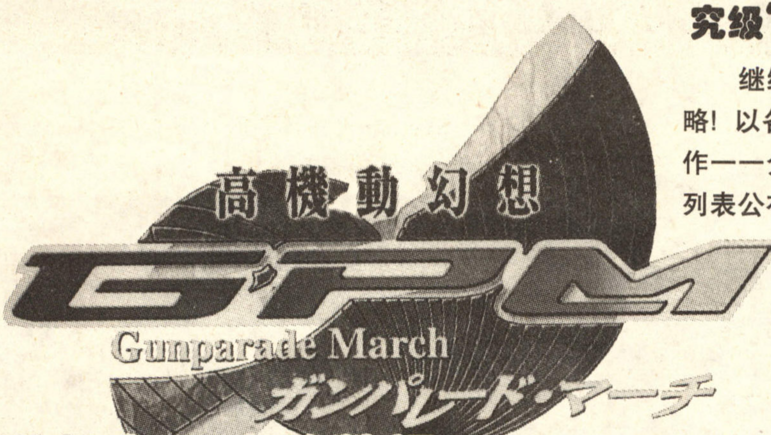








如果玩者不能在限止时间内完成对 8 个 BOSS 的攻略,那么 ZERO 就会被总 BOSS 控制而不能使用他,在与总 BOSS 作战时,X 使用刺球武器攻击它才有效,而 ZERO 则可用三日月斩就可以简单将其击败。



究级“GMP”上级者攻略!!

继续上回，这次制作了18页的全力攻略! 以各种有用的数据为中心，为诸位玩者作一一介绍。并将《高机动幻想》全部事件都列表公布，供各位参考攻略。

高机动幻想

机种:PS 厂商:SCE
类型:SLG 媒体:CD-ROM

满载有用攻关数据 解决问题和麻烦!

这次的攻略PART2. 向各位介绍各类数据和应用攻略法。在玩家过关时给与提示和指导。并将一些上期攻略情报再详细收录。



让我们重新开始 学校的内部情报公开

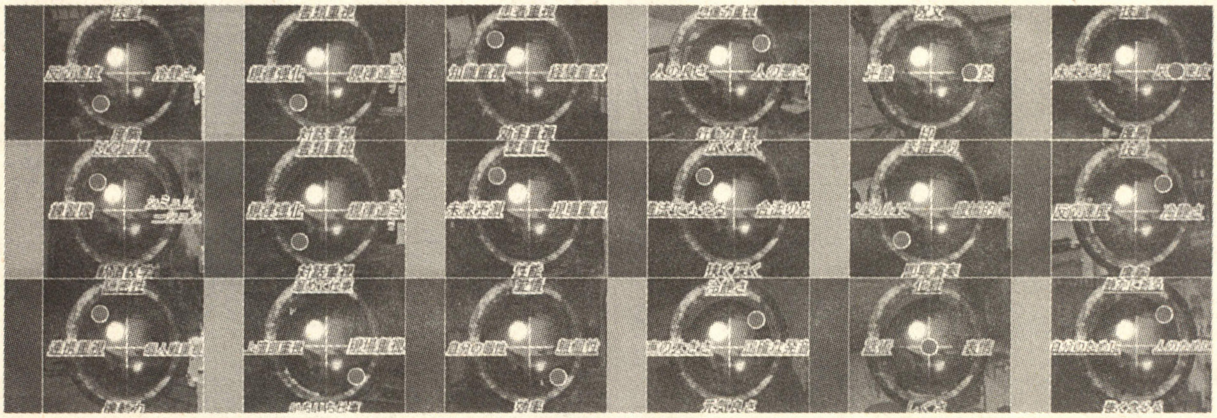
集中介绍为使游戏中的学园模式不再辛苦操作而必须的便利情报。包括技能训练时的位置发生，麻烦时的处理方法，和疑难问答等。希望有助于玩家顺利通关，并在其中找到自己的乐趣!

公开技能训练时回答应处位置点!

在玩学园模式时，能一目了然明白当在最好了。为此我们将在进行技能中得到“太棒了(すごくおしい)”回答的指令位置公布出来。出现点的位置就是“太棒了”的正确位置，要想提高成功率，就再进行适当的微调整，最终会得到满意的回答。

CHECK 技能训练的最佳方式

要使用技能训练得当，就先要找到按键位置的最佳位置，游标配合适当的位置，之后先进行5分钟的训练。这样训练后，就会出现最后成绩讯息，找到正确位置后再进行以小时为时间单位的训练。



通关后的等级条件

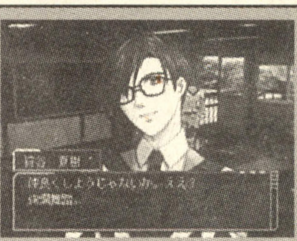


继续上期，介绍在ENDING后得到高等级的条件。如果能够满足的话，那S等级就志在必得了。

Sランク

获得绚烂舞踏章!

击破幻兽300只，获得绚烂舞踏章，全体成员幸存，这是两个最低条件。满足后去见乃野美，然后再随便找个NPC谈话，收集有益的情报。要用自己的眼睛确定好啊。



▲获得《绚烂舞踏章》后，去和NPC谈话吧，应该会有特殊事件发生。

Aランク

全体成员平安夫事!

到5月10日结束时间时，人类一方仍是优势。NPC全体幸存就可拿到A等级。因为不在乎击落敌数和部署，到了中盘当上司令后，就不会再出，一面保持优势一面作战。

解决问题!!学园模式的Q与A

在此传授玩学园模式时，所遇麻烦和问题的解决法!遇到难以应付的事态时就到这里来读一读。说不定解决之道意外地简单呢!

Q:发生争夺战无法工作!!

A:从岩田和石津处学习密合技能!



以后，若与异性NPC发生问题,就用“误会”指令解决。但如果是对付几名异性的话，就必须要学会密技能。达到LV.1时，争夺战的发生率就会有明显的下降,如果发言力到了“-500也没什么大不了的”,那么不修复也OK,使用“一起工作吧?”的指令,可以进行普通的工作。

Q:NPC战死……

A:为NPC装备,陈情,采购

明确地说,要达到S级与玩家相比,NPC的战斗方法会很差劲。这在战斗中配合是相当严酷的,为了不让NPC简单死掉,要为他们装备,采购,特别是装备两个“展开式增加装甲”很具效果。防御力上升意味着攻击力的下降(STEP减少)。以至影响作战。

Q:未发生“熊本城攻防战”

A:和舞好好谈谈?



▲会话的2天后，发生熊本城攻防战。

熊本城攻防战的发生条件和舞的会话事件有关,就算不是舞的恋人,只要和舞的意见同步,就会发生熊本城攻防战。不过若发生在序盘要战斗到底是相当困难的。想取得好的战斗成绩,还是推迟到有能力进行时比较好。

Q:森死于交通事故……

A:不要走危险的桥

NPC死于战斗以外,一定有其原因。在森的“交通事故”这个问题上，他应该是采取了危险的行动才“死于交通事故”,为了让NPC们注意这个问题，最好用“这个行动很危险”,来阻止他们。

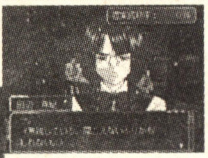
Q:敌人出现数量过少,击堕数未满300

A:序盘时努力过头

要击累击堕数，人类方面处于劣势是最好的。在序盘太活跃，早早地把幻兽打跨。以后这些残兵败将就不敢再出现了。虽然爽得很,但序盘时还是手下留情些吧。

Q:难以进入“两厢情愿”状态

A:要调整的,不仅自己,还有NPC的数值





▲不希望被NPC喜欢,那就故意找失败的提案好了。

除了提案以外很难有办法提高数值。而NPC方面的数值也可以调整，NPC的数值高了，就提被人烦的提案让它降下来，如果是自己高，就送礼让NPC高上去。

Q:从NPC处学到的技能各不了级

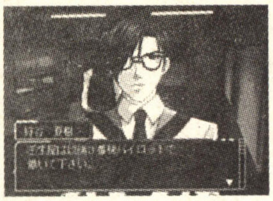
A:和比自己技能级别高的NPC一同作业

和NPC一同作业时习得的技能，被限定为NPC所拥有技能中比自己技能高级的技能，例如和有天才2的茜一同作业得到天才1，要上升到2。就要和有天才3(初期数值)的舞一同作业才行。

Q:NPC的配置变更使部队乱七八糟……

A:不作空的部署。

小队有空的部署,担任司令官的NPC就会去上任再找适当的人材去填别的空缺。但如果又来空的部署，再来人事调动……就会形成恶性循环。为防止出现这种情况就要部署任务适合的人材。特别是变更自己的部署时，可要求理换自己离开后部属自动配置NPC。



Q:被NPC追求好苦

A:你的魅力也太强了吧?

游戏中盘之后，与NPC们相处就会发生会话插进去的现象,主要原因是你魅力太高了,所以中盘之后不再进行魅力的训练,这样提案的成功率和发言力的提高就不会有太大问题。

Bランク　人类占优势

到5月10日结束时人类方占优势。但如果NPC中有1名战死者(与友军战死者无关)就只能得到B级，此外，在学园模式中因事件出现死亡也值得注意,尽量努力让下回不再出现战死者。

Cランク　人类虽占优势……

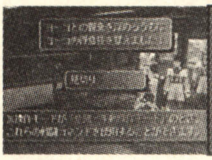
到3月10日结束时人类方占优势。但在NPC中出现了一名战死者，ENDING时使用角色也死了就只能得到C级。ENDING使用角色死亡条件是,未获得“火国宝剑”,下回游戏的目标是“训练和工作要努力。”

Dランク　人类处于劣势

人类以劣势状态迎来5月10日，以能本撤退战通关。然后ENDING熊本就会陷落，得到D级评价。若身为司令不出击的话，不过，要使用角色不死,不少训练和工作时间,就可轻易取得。

Eランク　活下来最重要……

人类方面处劣势,5月10日熊本撤退战后，在ENDING中死亡，怎么看都是BAD ENDING，得到E级。什么数值都不会得到提升,只是过关而矣,不参加战斗要在整备班可轻松取得这个等级,心有不甘的玩家们,可要再试一次。



完全的介绍
机体战斗模式揭秘

上一期已介绍了士魂号复座型的战法，这次就其它机体的做战方法进行解说，并说明步兵（从机体下来的状态和战斗方法，并在战斗模式中设置问答 Q&A 并玩家参考。

公开全部战斗指令和指令用语！

在对各机体的战斗进行解说之前，先向玩家说明战斗指令和指令用语。在表中的省略用语。"ス"代表消费用的 STEP，"士"是士魂号&士翼号，"步"是有步兵。

CHECK 组合指令作成连续命令

下表是指令用语的一部分，非常值得注意。玩家可一目了然了解指令的用意，好好考虑，在实战中一显身手吧。

战斗指令

	指令	ス	士	步	所属
移动	向きを変える	2	○	○	TW
	すり足	2	○	○	WG
	歩く	3	○	○	GFG
	走る	4	○	○	GFFG
	ダッシュ	5	○	○	FFGFFF
	幅跳び前	2	○	×	JF
	幅跳び右	2	○	×	JR
	幅跳び左	2	○	×	JL
	バックステップ	3	○	×	JBB
	壁のぼり	3	×	○	UPK
	ロケットジャンプ	3	×	①	RJP
攻击	狙いをつける	2	○	○	CA
	射击	4	○	○	GAGW
	连射	6	○	○	GAGWAG

	指令	ス	士	步	所属
攻击	全力射击	7	○	○	GAAAAGW
	移动射击	6	○	○	FWAGFW
	振り上げる	2	○	○	SA
	突く	2	○	○	FS
	切る（右）	2	○	○	RS
	切る（左）	2	○	○	LS
	后方切り	3	○	○	BTS
	パンチ	3	○	○	GPW
	キック	4	○	○	GKKW
	ミサイル	4	②	③	MISS
	レールガン	4	×	④	LGUN
	N.E.P	3	○	×	NEP
	精灵手	5	○	○	GHAND
防御	防御	2	○	○	DO
	回避	2	○	○	VG
	しゃがみ	2	○	○	GD

	指令	ス	士	步	所属
防御	见切り	2	○	○	GV
	武器受け	3	○	○	EOE
	返し刃	2	○	○	SV
装备	弹仓交换	4	○	○	ECGE
	武器装备	3	○	○	ECP
	武器しまう	4	○	○	EPCE
	武器拾てる	2	○	○	IE
	足で拾う	2	○	○	EK
	装甲除装	4	⑤	×	EIHE
特殊	气力の回复	3	○	○	QWQ
	上半身ひねり	2	○	○	TG
	スモーク	5	○	×	SMOKE
	ジャミング	4	⑥	×	JAMM
	投げる	4	×	○	FGEH
	乘降	6	○	○	GOAOFF

士魂号复座型的战法

在敌人密集地放射导弹！

复座型的主要装备是导弹，走→防御→瞄准→发射（12 步）是基本战法，但也有难以捕捉到敌人的时候。这时就用另一战法"回避→走→幅度跳跃向前 OR 右 OR 左→防御→瞄准→发射（15 步）。"走"时不想受伤害就要采用"幅度跳跃"来躲避，跳跃方向要跟据敌人方位，尽量到可将敌配置尽收眼底，周围又无敌人的地方将导弹向敌人密集的地方发射。



▼射程内有很多敌人，发射导弹！

士魂号复座突击仕样	400	185	2000	950	200	9
士魂号复座电子战仕样	200	210	2400	950	100	7

使用跳跃的方法

能用导弹一次将敌人打得进入毁坏状态当然最理想，但在序盘时不可能有这么顺利。发射完导弹后，整顿将备就准备撤退，此时不要使用"攻改变方向"，使用"跳跃向右 OR 左"来左右移动，这样可避开敌人火力，达到安全离开战场的目的。

应具装备和指令

考虑到要出入于敌人密集的地方，基本装备最好有可提高防御力的"展开式增加装甲"，只是若装备两个其重量将使 1 回合步数递减很多，所以还是只装一个好了。而指令方面，"瞄准"是必须的，要想 1 次发射导弹就给于敌人大伤害，一定要学到这个。

CHECK 关于"电子战仕样"

作为"突击仕样"的改装型"电子战仕样"（改装要在会议上提案）。它只看基本性能，会给人钝重的印象。但它最大的优点就是能使用"干扰"，"干扰"在 30步的期间可使敌人导弹系改击变得无效化。并用"烟幕弹头"的话，也有机会让射击系的攻击全部无效化。

GAME OVER 的条件

在此介绍可使游戏结束的特殊事件，避开战斗中变成无敌等级，学院模式中的死亡，还有其它的发生条件呢。



▲当然，战死自然是 GAME OVER 的，虽说这死法光荣……

因盗窃被捕

偷东西（事件 NO. 524）

在商店里拿了商品，也不付钱就出去了（此时会有告讯出现，可以不理睬）。能跑得了当然好，但一但被捕就会被送交军法会议。这样就玩完了，而使用超能力逃跑的话，一定能成功。



作为叛徒被处死刑

茜的计划失败（事件 NO. 256）

和茜谈话，就会帮他去向芝村报复，接受了就会与他一直配合，如果计划失败了。茜会被处死，玩家作为共犯也会被本田老师枪毙。（而本田老师自己也要负起责而自杀）。这是一见芝村另一面的危险事件。



士魂号单座型的战法

分为射击和白兵战

单座型是性能非常平衡的机体，依战况分为远距离射击和近距离的白兵战。基本战法是使用“走”和“跳跃向右 OR 左”一边躲避敌人攻击一边进行“射击”。不止射击攻击，敌人接近时，还要用“踢”，“突进”迎击。

应有装备和指令

想减少受损坏程度的话，就装备两个“展开式增加装甲”，重视机动力就只安装1个。武器以两手装备“Gアサルト”和“超硬度大太刀”为根本。指令方面要学会“瞄准”“砍(左，右)”比较有用。

基本性能的解说

名称	回避	装甲	重量	耐久	打击	ステップ
士魂号初期型－轻装甲	700	160	1200	850	300	10
士魂号初期型－标准装甲	400	185	1600	950	200	10
士魂号初期型－重装甲	300	215	2000	1050	100	9
士魂号中期型－轻装甲	740	165	1220	860	310	10
士魂号中期型－标准装甲	420	190	1640	960	210	10
士魂号中期型－重装甲	310	220	2050	1060	110	9
士魂号后期型－轻装甲	780	170	1240	870	320	10
士魂号后期型－标准装甲	440	195	1680	970	220	10
士魂号后期型－重装甲	320	225	2100	1070	120	9

士翼号的战法

用“轻步走”来回移动!

具有压倒性机动力的士翼号最强武器是——“轻步走”。它的移动距离和士魂号的“走”是一样的。使用这一招出入敌人密集的地方不会遭炮火袭击，可自由自在移动，只是士翼号装备有ウオードレス时无法做到(虽然回避率非常高)。来回移动，看准敌人空隙给于攻击吧。

应有装备和指令

有了PUNCH就不用再装其它装备品了。PUNCH的指令用语是“GPW”两个就是“GPWGPW”。“PUNCH→轻步走→PUNCH”，反复下来，每3步就实行“轻步走”和“PUNCH”每移动3步就完全避开敌人攻击。它是一个很有效的战术。

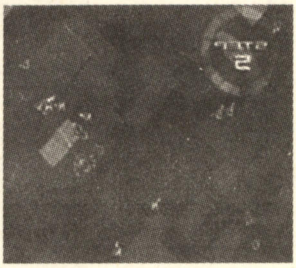


移动，是作战的根本

名称	回避	装甲	重量	耐久	打击	ステップ
士翼号	200	210	2400	950	100	7

步兵与童子军的战法

步兵和童子军的麻烦在于没有机动，一旦进入了敌人的射程，逃出去可就辛苦了。有遭受一击死亡的危险。为此要装备射程高的武器，尽量保持远跑离交战。童子军还可乘“レールガン”和“导弹ポット”出击(要两人乘坐)，它们将使攻击力和防御力还有射程有所提高。



完全展现真实能力

应有装备和指令

步兵应采用“サブマシンガン×2”+“全力射击”这和方法作战，实行起来可能能作到“サブマシンガン32连射”这一强力攻击。有了它敌人是怪兽也不怕。

名称	回避	装甲	重量	耐久	打击	ステップ
武尊	2200	80	60	100	60	10
可怜本国仕样	200	200	160	250	120	8
可怜通常型	200	150	160	230	80	9
可怜D型	100	150	160	230	60	8
互尊狙击仕样	200	110	100	200	50	10
互尊战车兵型	200	80	80	150	30	10
久尊战车兵型	200	90	70	180	30	10
久远战车兵型	300	70	60	130	20	10

解决问题!!战斗模式的Q&A

这里解决有关战斗模式的基本疑问Q&A!这次虽只回答两个问题，但以后一定为玩家奉上更多，对游戏操作已习惯的人也要仔细地看看!

Q:如何让机体的基本性能上升?

A:使用“强化人工筋肉”和“改良航空电子学(マビオニクス)”

这虽然是学园模式中的疑问。但和战斗模式却有着很大的关系。要上升机体的基本性能，就最好使用“强化人工筋肉”和“改良アビオニクス”。这两样不可能从商店里买到，玩完还要多留意。

Q:装甲除装”用不上。

A:有能“装甲除装”的机体吗?

进行“装甲除装”就是解除两手以外的装备品，士魂号可变更仕样，士魂号重装甲，士魂号标准装甲也可以进行“装甲除装”，而士魂号突击仕样。士魂号电子战仕样，士翼号都不能进行除装，依机体不同而不同。

恋爱关系的纠纷

被原刺死(事年 NO.221)

玩家所用男性角色与原关系友好的话，她就会告诉你有关士魂号的秘密，此时选择项选“是”。以后发生争夺战时再与原会话，你就会领敬一下的恐怖(?)……



报××的仇

被加藤刺死(事件 NO.518)

与××作战后，本田老师说××被人杀害。此时选择“击”，就会被态度冷静的加藤刺死，在和加藤谈话过程中，会谈到××……发生“英雄”结局悲剧性的事件。



强制切断

被坂上老师暗杀(事件 NO.522)

这是限定在第二周的事件。去找坂上老师多次谈话，会遭到突然和意思不明确的质问，如果此对回答“啊?(は?)”，就会马上遭枪击而GAMEOVER。虽然这事件很神秘，但绝对不该就这么“被杀”。





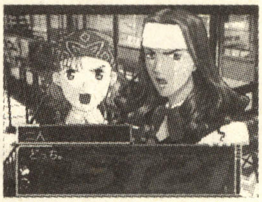
不同味道的"GPM"游戏方法

REPLAY 特集

"GPM"精髓就在于它高度的自由性，不要只以通关为目标，还要从中找出乾地游戏的乐趣来才行。在此《GPM》攻略班呈上第一周速水和第二周4名角色不同的REPLAY。供玩家参考。

为实现玩"GPM"的乐趣而

上期REPLAY主要以"攻略"为主要因素考虑面对现实。但这次的主题是"野望"。我们倾尽全力为达成这一目的而找出所有的需要的细节给玩家。希望能给玩家带来一定帮助。经历了上次的四难八苦后重新在《GPM》中发现未发现的乐趣。





第一周 爱情・事业两位!?目标:人类最强的游戏人!

以取得S等级为前提，向与每一位女性都亲密无间挑战！会发生男性NPC在进行……非得和无关的人说话，"得不到天才技能"，"在NPC的住处找不到"超常能人"和"人"，这些限制性问题，这次就登载从游戏开始的3月4日至中盘的4月3日之间的攻略。

REPLAY的野望

- ○当然，达到S等级！
- ○向所有女性NPC告白
- ○基本上无视男性NPC

REPLAY START!!

第一周 用尽一切手段向成功迈进！

3月4日

既然决定要挣到S等级，那就一定要锻炼身体才行。首先要拿到整备员所的"救急箱"，今町公园的"金条"。把"金条"拿到"里マーケット"去买掉，用换来的钱再去买能提高数值的物品。然后一直训练到次日早6:00(以后只要有空闲时间就进行体力・气力・运动力的训练)。3月5日。体力・气力・运动力的数值达到A级评价。3月6日，第一次战斗训练。

第二周 体力・气力・运动力达到S，战车兵考试合格

3月7日

3月7日，第一个休息日，和泷川在町之间反复来回，去"里マーケット"时，购入"热血饮料ファイト"和"机动饮料ムーブ"。3月8日～3月10日。第二～第四次战斗训练。3月11日，向泷川学习人际关系系统。这一天结束时，体力，气力，运动力都达到了S级评价。3月12日，战车兵考试合格。上升至博士十翼长。获得"士魂徽章"。"战车O→1"。3月13日，体力・气力・运动力上升快到极限，开始学习必要的技能，"话术0→1→2"。"狙击1～2"。

第三周 集结全体NPC!!尽量多提案

3月14日

情报0→1→2。3月15日，善行和若宫就任。当然无视他们，午休时请泷川教你提案系统。接着，和"铁アレイ"和速水的"エアシニアム"交换。放学后不和舞一同训练，去学习"阶长0→1"，"瞄准"(以后若不发生事件就不同舞谈话。对其它女性NPC多留时间)。提案的内容，在自由时间可实行"访问"系统指令。工作时间使用"一起训练(工作)吧?"想进入两厢情愿状态，就指"那人在哪"这样的提案(友情，爱情值不会发生变化)，习得连续指令。想轻松通过指令的话，魅力要保持在B评价以上。想轻松通过指令的话。魅力要保持在B评价以上。3月16日，濑户口，乃野美，加藤到达。午休时，与乃野美"はげます"，"あの人と仲良くして"，"フレゼント"。和加藤"みんなべお昼""お金を返せ!""交换しない?"学得这些指令。放学后，把"イヤリング"当礼物送壬生屋。第五次战斗训练。3月17日午休时，复习泷川那里学来的提案系统。然后向本田老师学习"全力射击"和"游び行こう"。放学后开始进行知力的训练、(到里マーケット购入"合格祈愿的お守り"，在1组教室得到"教科书")深夜去原的整备班，在里庭完成吊架。3月20日，可以使用陈情(以后，预备弹药减少就去陈情要求补充)。午后不去上课，进行工作或训练。放学后和任生屋一同训练"班长0→1"在"里マーケット"购入之个"展开式增加装甲"。吊架的STOCK3个。"展开式增加装甲"1号机，2号机各两个，3号机各 装备一个。

第四周 终于要"告白"了，值得纪念的第1人是!?

3月21日

早上，被本田老师叫到"プレハブ校舍顶上"向你进行告白，回答是"对不起"(以后，所有告白的回答都是对不起)。接着再和本田老师告白你还是"对不起"。午休时会发生乃野美和芳野老师的争夺战，因为还没有"雾团气"系统，所以不受影响。3月22日，午休时，向森习得"あの人を协力して"，"一绪仕事しない?""仕事について"。然后，森提出约会。3月23日，第一次出击(击堕数15)。3月24日，放学后，和田代一同训练，"开发0→1"。3月25日，3号机驾驶的工作评价全部5级出击(击堕数12)3月26日，放学后，和任生屋一同工作。"白兵0→1"，然后，从石津处学得"返し刃""しやがみ""なんぶもない"。3月27日，早上，加藤同你告白。

第五周 工作、恋爱都顺利，照这个样子下去的话

3月28日……

按说好的和森约在校门口时，田代送给你礼物"兔子娃娃"。结果，森爽约了，然后，加藤又来告白，出击(击堕数15)。3月29日，获得"生徒会连合特别徽章"，出击(击堕数10)。3月30日，升级到百翼长。(开发1→2→3)。午休时向田边学得"お金を返す""あやまる"。3月31日，午休时陈情"レールガン"。出击(击堕数14)。4月1日，在会议上可决定把1号机改装成重装甲。早上，芳野老师前来告白。午休时，乃野美提出约会答应出击(击堕数16)。4月2日，早上，你提出约会，答应。然后原向你告白。出击(击堕数16)。4月3日，早上，新井木送你礼物"小裁纸刀"。获得"黄金突击勋章"和"极乐蜻蜓章"。午休时，石津提出约会。放学后，向田代学得"すり足"，"ペンチ""何かを赌けて决斗"。然后，田代提案，用速水的"兔子娃娃"换"ライダーグローグ"。

途中经过

到4月3日结束时间时累计击破数已达98，告白数已达6次(人数4人)，前景乐观。战斗若就按这个节奏前进，野望将很快达成。而相返来说，被告白的机会将使后半段争夺战的发生率提高，那将是很恼人的事……不过后半的攻略我们将一次登出！

下期予告 REPLAY如此进行

现在"GPM"的攻略班正在进行"这种方式进行下去可能吗？的实验。在下面攻略中向大家介绍我们努力的成果。先为大家公开一点预定的内容。

①被原干掉

发生争夺战的结果，是你被原刺死了。游戏也到此结束(参照前面)这是挺可怕的事件，最好能早日调查清楚和原发生争夺战的对手究竟被设定为谁呢？用REPLAY在侦察一下吧。

②小队呈后宫状态

这种小队里除了自己以外的男性都非常必要。如果男性NPC全都战死，那就会进入后面状态！除了不会上战场的坂上老师外，其它男性NPC应都有这个"机会"，有效率地把他们培养成"烈士"吧。

③田边成了S级驾驶员

无视"远坂さんのハートをゲットせよ"。把田边培养成S级驾驶员吧。同为达成目标当然要突破300才行！虽然方法简单，但技能和金都会发生不足。

第二周

就算失败也禁止关机重来！以 REPLAY 来决胜负！

此处登载第二周可选择的千人的 REPLAY，攻略没个大致的指导方针，失败一次不要气馁，更不要关机重来，用 REPLAY 来挑战吧！如果本篇攻略能让读者高兴，我们很高兴。



▲用中村来 REPLAY 会发生与第一周不尽相同的进展。

芝村 舞



改变对 SLG 棘手的问题

3 月 4 日，太过恩惠了吧？

所有技能兼备，又习得“天材 3”，每天早上，不是拿到“金条”就是“电子妖精”的舞，实在是“GPM”里最实惠的人了！第一周尝够建水辛酸的我。使用她不拿到好成绩就太说不过去了。

3 月 7 日，初战告捷

从游戏开始算起的第 4 天是初次出击。前三天不会发生什么事进行工作或训练时可使用 POWER UP 系的兴奋剂(?)。准备万全后……战斗结果是“胜利。3 号机的击堕数就算是 1。本身损害为 0 也是好的。

3 月 24 日，恋人来须……

初次出击后的 3 周时间内，已与 NPC 们相处友好，习得大多指令，在战斗中也取得一定战果(有时是大胜利)。也有了恋人来须，但这一天来须将死于战场！他成了第一名战死者……小队由此陷人低况状态。

4 月 7 日，尝到“大败”的滋味

来须的死并未使胜利离开，但屈辱的头戮还是来了。

4 月 12 日，战死者再度出现……

在前天的战斗中 3 号机出了故障，不能参加今天的战斗，战斗结果也可想而知……童子军的若宫和 1 号机的壬生屋战死。早上为壬生屋用士翼号陈情，迟了一天……

4 月 14 日，战况恶化，粮食不够

要给 1 号机再找个驾驶员比想象中要难，找整备班的人来填那还好……事态最糟糕的莫过于粮食短缺，若这一天还是出击日，结果只有大败。可不可以没法改变这个结局呢？

5 月 10 日，勉强的配置转换

从 4 月 12 日开始，就会发生一连串莫名其妙的人事调动，而且都很没道理，如果纠正过来又会生人材不足的情况，死者仍会培加，到最后战死者 14 名，真是“大败”啊。

结果报告

舞的能力值十分出众，如果能使用高明的战术，不利的战况改变过来，用“GPM”的战斗模式改变战术！

田边 真纪



勇往直前！用少女心和整备引导人类走向胜利！

3 月 4 日，梗概～再会

总是被欺负的田边，她似乎是因为喜欢远坂才转校来的。第一天来学校就去找远坂谈话，总之先让他想起田边是谁来。“得到远坂的心了”是胜利的条件，而此时提案还远远不够，要去和各种人谈话，进行魅力训练。女孩子呀，没有魅力可不行哟……大概。

3 月 5 日，田边的不幸

早上在女子校的“卖店”中发现“イカスネクタイ”，很合适远坂吗？想着就打算了橱窗的玻璃赔偿后所持金的 0。午休时与远坂谈话，帮他穿上上衣。得到“君には执事の才能がある”。学会提案指令“作战会议をしよう”和“プレセント”。高兴的是在回到自己的位子上时，桌子里有信……远坂“想和我交往”告白了。咦？已经胜利了吗？没这么简单啊！放学后工作，训练时等着，能得到心吗……

3 月 7 日，全体无事，今天的目标

在公园里拿到“金条”，卖掉它得到“イカスネクタイ”！这会让两个人的关系加深。高高兴兴回家后……家里着火了！OH NO!! 所持金条为 0。

3 月 8 日，初次出击

得到工资，作为生活费全交给妈妈了。所持金又只剩 0。在去学校时，突然远坂送你礼物。这是不是什么好兆头？午后初次上阵，结果大胜。这当然和整备有关了。但是担任整备，若 2 号机驾驶员不在，就无法出击，我这么辛苦到底是……

5 月 10 日　HAPPYEND?

继续与远坂约会，做好整备工作度过每一天。并与 2 号机整备士的新井木一直保持着秘密的竞争意识……。每个月间如此反复，到最后，结尾等级为 A。

结果报告

作为整备士最高等级就是 A 就这样作一名规规正正的整备士迎来结尾 不过，和心爱的远坂浪漫史还是值得记忆的 在结尾处给人感觉是“整备士担任期间与远坂成为情侣。”

来须 银河



3 月 4 日，这个指令……

第 2 周用来须开始，他据有的指令少得可怜……只有“看”和“叫”。呜～我一开始很不安，但决定在 3 月好好攒发言力和钱！“对女孩温和对男孩严格”是来须的个人形象；他和舞的关系不错，得到“金条”后就决定作战。见到远坂的瞬间，我想上去吵一番，但遗憾的是发言力不足。哼！今天我就放你一马。

3 月 24 日，唔！童子军够弱！

今天进入初次实战，童子军与驾驶员不同，在击破数上可比不了对方还不能使用一举除尽杂兵的导弹系武器。能升到 S 级去很难。但编入驾员对来须来说就没什么玩下去的意义了。在结局 4～5 回合时方针变更为 A 级瞄准。童子军太弱了吗？HP 到 0 就即死……真让人提心吊担(行)。

3 月 31 日，3 月的成果

得到能和女孩子友善的指令，加藤的“不交换吗？尽量早得到远坂掉的金条可以得到，舞也会给你金条。这样不至于到最后钱不够花。下一个瞄准的就是ブータ的首轮了吧？大多数技能系不用训练，最好用卡拉 OK 使军队级上升到 3。想到来须对音乐有兴趣。很可笑啊。

4 月 11 日，熊本城攻防战

从ブータ那里得到首轮，现在开始为战斗能力上升努力。来须一开始数值就很好，不需要大量训练。关注他在事件方面的表现，而且就算战斗能力上升，作为童子军参战还是无法取得辉煌成绩能躲就躲，为了 HP 的留存，一定要活下来啊。

4 月 18 日，第一周的再现……(泪)

第一周是来须应该是死了，拿到 B 等级，这回我发誓不让他被任何人杀。今天的战斗不要进入远距离射程，以受 844 点伤害为由离开战场。这并不卑鄙！

结果报告

留下了 200 万元以上的金的来看 以我来看作为童子军的他想积累击堕数太难了，要让来须发扬他的潜力，还是作驾驶员比较贤明 升级，志愿编入驾驶员吧！

中村 光弘



将 NPC 的袜子弄到手！

3 月 4 日，相对普通的人物？

中村的部署是指挥车整备士。与第一次游戏中驾驶员相比，这次稍稍有些郁闷。虽然首先要完成工作，但是如果无聊的话，可以变更部署。

3 月 17 日　短袜猎手诞生！

工作的成果上升(不知道是否能在战斗中反映出该程度)。和 NPC 他们也成为了好朋友。本以为要一直继续这种平稳的日子，但是这一天，中村的生活有了改变。从恋人田代那里收到了“袜子”。如果将这种东西随意使用的话……。陷入短袜所拥有的魔性中的男人——“短袜猎手・中村”诞生了。

3 月 20 日　时价 12 亿日圆的短袜！？

从这一天开始，要做为短袜猎手而活动。其内容在一定意义上比同幻兽之间的战斗还惊险。与岩田、泷川一起强行抢夺女子学校中的、被做为废弃物保管的 1 吨的短袜！弄到手的短袜被秘密的保管在了プレハブ校舍中……。

3 月 21 日　因为爱～远坂～

在暗中操纵着全世界的短袜猎手的谜一样人物“MR. B”下达了将“田边的短袜”弄到手的命令。参加这次活动的同志是岩田和远坂。将田边约到プレハブ校舍的房顶上，直至将他弄昏迷之时都进行得很顺利。但是，在之后的脱下短袜的场面中，远坂举旗造反。于是中村和远坂产生激烈冲突。结果双方双双倒下。

4 月 7 日　舞的短袜在哪里……？

做为短袜猎手，每天都要聚集 NPC 他们的短袜。有时要同朋友交换自己喜欢的东西，有时要以决斗来弄到短袜。可是，只剩下 1 个人的短袜还没有弄到手。也就是说，舞的短袜还没有弄到手。到底是交给谁了？还是扔掉了？真相还是个谜……。

5 月 10 日　完全失败

结果，在还没有弄到舞的短袜的状态下便结束了最终回。完成后的结果等级 A。虽然人类迎来了胜利，但是做为短袜猎手却算是败北了……。

结果报告

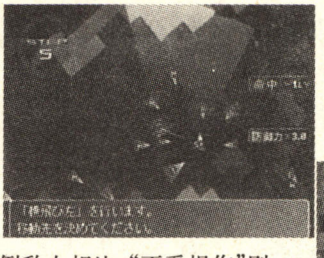
因为指挥车整备士的工作完全没有问题，所以在下一次游戏时，恐怕会更加早的成为短袜猎手

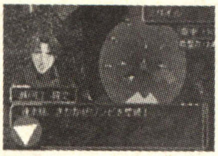
9 POINT 战斗

掌握基本战法

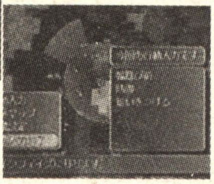
留心不受损伤的战斗方法

在“GPM”的战斗中，损伤不仅仅是减少 HP 而已，机体的性能也会有所下降的，而且如果受到过多的损伤的话，那么机体便会发生故障，倘若无法在战斗后的学园模式中进行修理的话，那么便不能出击下一次的战斗。因此，与“快速”、“大量”的打倒敌人相比，“不受损伤”则是更重要。在这里，我们要向大家解说尽量不受损伤的基本战法，只要掌握这种基本战法的话，那么就有足够的可能来取得 S 等级。





◀“幅跳び→防御→狙いをつける”是使用射击系进行攻击时的基本组合。

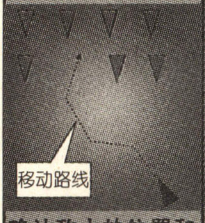


▲◀在“狙いをつける”之后，要使用各机体的主力攻击。攻击终了之后要使用“幅跳び”向没有敌人的方向进行移动。

基本的攻击模式

在这里，我们要向大家解说使用基本战斗方法来进行战斗的流程。虽然是以士魂号复座型为基础的，但是这种战斗方法的理论在别的机体上也适用。最重要的是“移动的方法”！

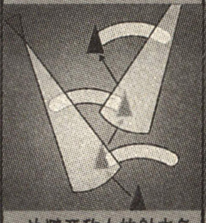
设定移动目的地



确认敌人的位置和自机的方向。

首先要确认敌人的位置以及自机的位置和方向。然后，设想与敌人展开战斗的位置和自机大致的移动途径。虽然最理想的便是只使用“幅跳び”来进行移动，但如果有些困难的话，那么最初便要使用“向きを変える”

锯齿形移动



一边避开敌人的射击角度一边进行锯齿形移动

使有“幅跳び”进行移动的优点是能够实现 2STEP 的移动。在移动过程中，即使进入敌人的射击角度，但是在敌人进行射击之前便能够从那里离开。通过锯齿形移动来摇晃敌人的射击角度。

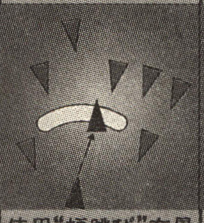
使用“防御”



在飞入之前要巩固防御

接近敌人密集的地带之后，能够避开射击角度的点就会变少。因此，在那之前进行好“防御”是安全之策。趁着“防御”的效果有效这时，要使用“幅跳び”来飞入敌人密集的地带。

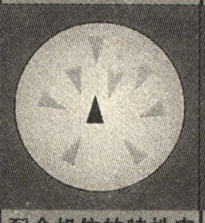
飞入内部



使用“幅跳び”在最好的时机进行移动

复座型的理想攻击点是敌人密集地带的中心部。要想钻入这个位置，那么“幅跳び”仍是最好的选择。因为如果使用“幅跳び”来进行移动的话，那么即使在敌人密集地带也不会受到移动妨碍。在移动之后当然是“防御”。

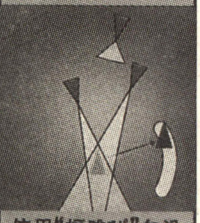
各种攻击



配合机体的特性来进行攻击

在攻击点中，巩固防御之后便要进行“狙いをつける→射击系攻击”。但是，因为“狙いをつける”在 6STEP 之后便会失去效果，所以即使在需要 7STEP 才能实行攻击的“全力攻击”之前使用也是无意义，这一点请注意。

使用“幅跳び”脱离



使用“幅跳び”向没有敌人的地方移动

完成攻击之后便要使用不会受到移动障碍的“幅跳び”进行移动。这样一来便可以重整势态而再次进行攻击。在进入敌人射击角度的状况下也不要进行“向きを変える”等。

CHECK!! 各机体的推荐装备和战斗方法

在根据上面所述的基本攻击模式的基础之上，我们要向大家解说各机体的具体装备和战斗方法。但是，因为到底是“基本”，所以恐怕可以说是配合各自的战斗样式而加上一些准备。即使没有效率，但准备进行远距离射击等东西也是很有趣的。顺便说一句，有关士魂号单座型和复座型的式样的差别方面，如果从战斗方法本身没有太大的关别来看，这两种型号是没有区别的。

士魂号・单座型　进行全能装备

因为是全体的平衡性都良好的机体，所以装备也要良好。在双臂上要装备上“Gアサルト”和“超硬度力トラス”。因为要在不损伤机动力的程度下提高防御力，所以只能在肩上装备一个“展开式增加装甲”。在空着的衣袋中要贮存“烟幕弹头”和“机关铳弹带”这种弹药。采取这种装备之后便能够采取中近距离战这种全能战斗方法。要一边使用“幅跳び”来左右移动一边来进行“射击”。如果参数有所上 升的话，那么使用“狙いをつける→射击”使能够打倒敌人。而且，“幅跳び前→突く”这种组合也是相当有效的。

士魂号・复座型　总之要装备导弹!!

提起复座型，最重要的便是导弹，能不能以这一击来击落敌人是关键。因此，别的武装都要在支持导弹的程度上来进行考虑。这样一来的话，那么将能够使敌人的攻击无效化的“Gアサルト”和“烟幕弹头”进行组合便是必要的了，而且预备弹药的“多目的ミサイル仓”也是不可欠缺的。再有就是，为了要在敌人密集地带中经受住考验，那么便要装备上“展开式增加装甲”。基本上使用 1 个便足够了。但是在序盘中转战激战区的情况下，装备 2 个则比较安全。战斗方法是“幅跳び”→防御→狙いをつける→ミサイル”。要对“幅跳び”的着地点进行微调，争取在攻击范围内收缴敌人。

士翼号　发挥机动力来旋转

因为是能够为了不受敌人的攻击而移动的机体，所以不需要“展开式增加装甲”。使用“幅跳び”来一口气飞入敌人的内部，然后使用“すり足”来一边避免进入敌人的射击范围一边进行移动，同时找准机会对敌人进行攻击。特别要采用反复“パンチ”的组合，具体方法是，在“パンチ”。和“パンチ”之间发生“すり足”，然后每 3 次旋转来进行移动和攻击。这便是士翼号的强劲的战斗方法。

PICK UP! 游戏结束的条件

“GPM”虽然是“什么都能做”的游戏，但绝对不是“做什么都行”的。如果进行在游戏的过程中做了什么不可能的事情的话，那么便会毫不留情的 GAME OVER。在这里，我们要为大家介绍成为游戏结束的条件。

在战斗中死掉	这是参加战争时必然会引起的状况。虽然 NPC 死掉也不会游戏结束，但是游戏人物死掉便不会这么简单了。特别是新人会做出容易战死的部署，所以这点要特别注意。在实际进入战场之时，如果有飞行员，新人、司令以外的部署的话，那么便绝对不会战死。
被原刺死	在某种意义上，这是属于非常“GPM”风格的死法。首先是使原的友情，爱情评价达到好朋友 /恋人以上，然后听取有关士魂号的秘密。在这时的选择项中选择“はい”。在这之后，与吃醋状态的原对话之后便会被她用小刀刺死。如果和原交往的话，那么切忌心思不专。
阴谋失败	用舞以外的人物进行游戏之时，游戏者会与西成为好朋友，而且还要帮助西向芝村复仇。接受这个并按照西的指示去进行行动的话，那么便会要发生图谋暗杀芝村准龙师的事件。如果在这里不阴止西的话，那么结果便会暗杀失败，从而被当做西的共谋者而被处刑。
因偷窃而被捕	在游戏中，这个模式可以算得上是最令人遗憾的结束方法。在超市中将商品拿到外边而又没有成功逃脱的话，那便会送到军事法庭而游戏结束。顺便说一句，在拿到商品之后，如果使用超常能力“テレポート”来进行移动的话，那么便能够确实逃脱。
被加藤刺死	在与 00 进行战斗之后，如果不满足一定条件的话，那么便会被本田老师强迫而向 00 发出最后一击。如果这时选择“击つ”的话，那么便会被愤怒的加藤刺死，虽然从加藤对 00 心情来考虑也不是不能理解，但这种做法也许还是有些过分……。
被坂上杀死	在进行第 2 周的游戏时，与坂上老师搭话之后便会变成“……OVERS か。私の生徒に”这种对话。在这里的选择项中选择“は?”之后便会被坂上老师用枪打死，从而游戏结束，不过，坂上老师攻击的并不是游戏人物。这个事件的谜恐怕只有在游戏进行的过程中才能够解开……

解消烦恼!! 为难之时的 Q&A

传授经常发生的烦恼的解消方法!!

在这里,我们要用 Q&A 的方工来向大家传授在游戏"GPM"的过程中容易陷入的烦恼和容易让人感觉不明白的地方。"GPM 的初玩者一定不要错过这篇报导!

Q:想让自己的爱情值降下……

A:断言用"殴る",而且还可以用"注意"系的指令。

最便捷的手段是"殴る"。使用这个的话,那么即使提案失败,自己的友情·爱情评价也能够下降到"命运之敌"。而且,若是"何かを赌けて决斗"的话,那么如果在吵架中胜出的话便能够夺取对手的物品。如果在不想与其成为好朋友的NPC身上使用这些提案的话,那么会自然而然的防止对庆超过一定的界限。但是,如果想单纯的成为互相仰慕的状态的话,那么可以进行"仕事について"、"私生活について"、男女关系について"这种注意系的提案。注意系的提案成功之后,自己的友情·爱情评价便会下降,对方的友情·爱情评价便会上升。以不想与其成为好朋友的 NPC 为对手,在提案持续失败和第一印象过高等情况下都可以使用这种方法。

Q:有不帮助工作的 NPC

A:游戏人物的行动也许给与了坏影响……

有时 NPC 会完完全全的不进行工作。对物这种 NPC,只要进行"仕事"、"仕事について"这种提案就可以了。但是,我们在这里提出的是有关游戏人物身上存在原因的情况。游戏人物的人气过于上升之后,NPC 们便会优先寻找游戏人物而将工作置后。这样一来的话,工作便会全部压在游戏人物身上,而 NPC 们的对话也会接连不断的超过一定限度。为了避免这种情况,抑制住魅力的参数是颇具效果的。

Q:没有密会技能便不能避免争夺战?

A:不要前往争夺战容易引起的场所

游戏人物踏入有 2 位以上的爱情评价在恋爱以上的 NPC 所在的场所之后便会发生争夺战。因此,如果不踏入 NPC 容易聚集的场所,特别是校舍附近及教室这种地方的话,那么争夺战的发生率便能够下降 许多。而且,因为有 1 位吃醋状态的 NPC 是不会引起争夺战的,所以要在出现坏影响之前而将其的问题解决也是一种办法。

Q:寻找落下的物品是很棘手的,总共有多少个?

A:落下的物品总共有 21 个。要根据必要而拿取!

落在地图上的物品总共有 21 个。特别是在超市中标价 100 万日圆的"金の延べ棒"更是从游戏一开始便想要得到的物品。但是,其中也有一些像"危险なサンドイッチ"那样的,只能用于"プレゼント"和"交换しない?"的物品。而且,如果一口气全部将物品拿到手的话,那么便不能拿到其他的重要物品。因此,除了"教科书"和"救急箱"这种带在身上便能出现效果的物品这外,其他物品都最好在必要之时进行拿取。

アイテム名	地址	アイテム名	地址
Gアサルト	ハンガー二层左侧	猫笛	校舍屋檐下
改良アビオニクス	ハンガー二层左侧	炮弹仓	仓库内部
工具箱	ハンガー二层右侧	プールチケット	仓库门前
强化人工筋肉	ハンガー二层右侧	机关铳弹带	仓库右侧
危险なサンドイッチ	一组的教室中	ジャガイモ 60KG	会议室
教科书	一组的教室中	ジャガイモ 60KG	会议室
ノート	一组的教室中	危险なサンドイッチ	小职员室
危险なサンドイッチ	二组的教室中	アサルトライフル	小职员室
救急箱	整备员办公室中央	スイカ	小职员室
洗濯洗剂	整备员办公室中央	金の延べ棒	今町公园
危险なサンドイッチ	校舍屋檐下		

Q:没有能够使对话不超过一定限度的方法吗?

A:使用"なんでもない"之后……

这是为了"不要过于提高魅力"和"不想与 NPC 成为好朋友"这时的基本对策……。也就是 100% 防止超过限度的方法!这种方法便是使用乍一看不起任何作用的"なんでもない"进行提案。这一"なんでもない"的提案对在场的全体人员都有作用。这时,NPC 们会陷入一时的"憔悴"状态,而且也不能够行动。这样一来的话,你便可以找目的的 NPC 搭话(但是不可以使用"呼ぶ")而不受别的 NPC 的打扰。虽然多少都费些事,但是却有充分的使用价值。而且,虽然只能进行拜访系的提案,但是与接近并搭话比起来,使用"呼ぶ"则更难使对话超过限度,这一点要记住。

Q:不能在"熊本城攻防战"中取胜!!

A:重新估计装备和战斗方法,或者延缓一下时期

在参数方面,如果体力、气力、运动力和工作评价都达到 S 就足够了。如果这样还无法取胜的话,那么你应该重新估计一下装备和战斗方法。检查一下有没有装备"展开式增加装甲",能不能有效的使用"狙いをつける"和"防御"等。如果在刚才所提到的参数中有 2 个以上未达到 S 的话,那么便完全是能力不足的问题。虽然并不是绝对的无法取胜,但最起码是相当艰苦的苦战。我们建议大家不要勉强,最好将熊本城攻防战的发生时期延后,等到参数达到充分的程度以上之后再进行挑战。延缓熊本城攻防战的发生时期的方法是不要和舞进行对话(注意并不是不要和她成为好朋友)。顺便说一句,在过早的时期发生熊本攻防战的话,幻兽的势力会大大有所下降,如果赚取击坠数的话,那么便要延缓熊本攻防战的发生。

Q:幻兽没有之后便不能够获得绚烂舞踏奖

A:不要过多的打倒幻兽。

如果想要夺得绚烂舞踏奖的话,那么便要尽可能的持续胶着状态,这种方法恐怕是最轻松的。成为胶着状态之后,出击便会以 2 天 1 次的程度来发生,如果 1 次的出击能够出毁 10~20 架敌机的话,那么不久你便会突破击坠数 300 的大关。持续这种胶着状态的关键是不要过多的在战斗中取胜。要以小兵小将为目标,放过那些大家伙们。这样一来的话,幻兽那方的战斗力便不会大幅度下降,从而能够维持胶着状态。即使人类这方成为被压制的状态,但只要在熊本城攻防战中取胜便可以将势力图翻转过来。

Q:想从自己这一方进行爱的告白!!

A:如果进入 H 的氛围的话……

不想接受 NPC 的告白,想从自己这一方进行告白。对于这种情况来说,大前提是没有成为恋爱关系的 NPC,和想要告白的 NPC 之间的爱情评价都达到恋人以上,而且自己的爱情评价要在 NPC 之上。在这种状态下,在和想要告白的 NPC 单独在一起之后,便会进入……的氛围,这时便马上要试着说出自己的感受。



有你没有发现的事件吗?

完全事件特集

事件,影响游戏流程的关键因素;事件,提升角色能力的重要情节;事件,游戏的真正乐趣所在。

下面是所有事件的特集,在这里寻找一下对自己有用的吧!

NO.	事件名称	内容	发生条件
1	个别角色性格事件 石津 1	与石津的对话,有选择	初次和石津进行对话,只有 1 次
2	个别角色性格事件 石津 2	和本田老师进行有关石津的对话,有选择	EV1 之后,和本田老师对话,只有 1 次
3	个别角色性格事件 石津 3	为单恋主人公这件事而夺恼的石津	石津对游戏者单相思、恋爱未满之时
4	个别角色性格事件 石津 4	石津奔跑出去,没有与主人公进行对话	和石津在恋爱未满的状态下,如果和石津进入同一地图的话,那么发生率为 1/4
5	个别角色性格事件 石津 5	得知石津被别人欺负	EV4 之后,和中村、泷川、濑户口进行对话,只有 1 次
6	个别角色性格事件 石津 6	石津奔跑出去,没有与主人公进行对话,有选择	EV4 的 2 天之后,和石津进行对话,只有 1 次
7	夜中の笛(1)	倾听石津的演奏	EV6 的 2 天之后,20 点以后,和石津进入同一地图
8	夜中の笛(2)	倾听石津的演奏,有选择	从 EV7 之后的次日开始,20 点以后,和石津进入同一地图,只有 1 次
9	夜中の笛(3)	有关石津所奏曲子的说明	从 EV8 之后的次日开始,20 点以后,和石津进入同一地图,只有在 EV8 中选择"不思议な曲、绮丽"的情况下才会发生,只有 1 次
10	个别角色性格事件 芳野 1	和芳野老师进行对话,有选择	战况不利(1:2 以上)时,和芳野进行对话,只有 1 次
11	个别角色性格事件 芳野 2	和芳野老师的对话,鼓励游戏者打起精神,有选择	EV10 之后,在出现战死者的状态下与芳野进行对话,只有 1 次
12	个别角色性格事件 芳野 3	将在对话过程中睡着的芳野老师送回家,有选择	EV11 之后,在出现战死者的状态下与芳野进行对话,只有 1 次
13	个别角色性格事件 芳野 4	有关喝酒的芳野老师	EV12 之后,分别和中村、若宫、原、森、本田、坂上进行对话,真至 EV14,有 1/3 的发生率
14	个别角色性格事件 芳野 5	和辞职的芳野老师之间进行对话	EV12 的 2 天之后,和芳野进行对话
15	个别角色性格事件 芳野 6	芳野老师的自我介绍	EV14 之后的师生座谈,只有 1 次
16	个别角色性格事件 新井木 1	和新井木进行的初次对话,有选择	初次和新井木进行对话,只有 1 次
17	个别角色性格事件 新井木 2	新井木鼓励主人公	与新井木成为朋友/好朋友时的会话事件,只有 1 次
18	个别角色性格事件 新井木 3	与新井木进行有关男女价值的对话,有选择	与新井木成为朋友/好朋友时的会话事件,只有 1 次
19	个别角色性格事件 新井木 4	与因主人公的缘故而吃醋的新井木进行对话	吃醋的原因是游戏者,而且是找正在吃醋的新井木搭话之时,还会再发生
20	个别角色性格事件 新井木 5	有关人类成长之后会有所改变这方面的选择	与新井木恋爱未满时的会话事件,只有 1 次
21	个别角色性格事件 新井木 6	有关新井木来到此间学校的理由的对话	与新井木成为好朋友/恋人时的会话事件,只有 1 次
22	个别角色性格事件 新井木 7	和新井木进行有关来须的对话	与新井木成为朋友/好朋友/恋爱未满时的会话事件,有 1/16 的发生率而且不是用来须进行游戏时,只有 1 次
23	个别角色性格事件 新井木 8	和新井木进行有关森的对话	与新井木成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋爱时的会话事件,有 1/16 的发生率,只有你
24	个别角色性格事件 新井木 9	和新井木进行有关田边的对话	与新井木成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋爱时的会话事件,有 1/16 的发生率,只有你
25	个别角色性格事件 新井木 10	和新井木进行有关中村的兴趣的对话	与新井木成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋爱时的会话事件,有 1/16 的发生率,只有你
26	个别角色性格事件 田边 1	与不幸的田边进行对话,有选择	初次和田边进行对话之时,只有 1 次
27	个别角色性格事件 田边 2	被田边邀至家中,有选择	与田边成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满时的会话事件,只有 1 次
28	个别角色性格事件 田边 3	田边风干衣服,有选择	EV27 之后,与田边成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满时的会话事件,只有 1 次
29	个别角色性格事件 田边 4	与田边争吵之时,本田老师突然闯入	EV28 之后,在恋人/恋爱未满的关系下,有 1/16 的发生率,与田边进行对话,只有 1 次
30	个别角色性格事件 田边 5	没钱的主人公与田边进行对话,有选择	与田边成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满时的会话事件,有 1/20 的发生率,只有 1 次
31	个别角色性格事件 田边 6	田边想要诉说自己的不幸	EV28 之后,与田边进行对话,只有 1 次
32	个别角色性格事件 田边 7	田边开玩笑说要剪掉头发	EV31 之后,与田边进行对话,只有 1 次
33	个别角色性格事件 田边 8	田边说出不幸的理由	和田边恋爱未满时,EV32 之后,进行对话,只有 1 次
34	个别角色性格事件 田边 9	主人公鼓盛为自己的不幸而苦恼的田边,有选择	和田边恋爱未满时,EV33 之后,进行对话,只有 1 次
35	个别角色性格事件 田边 10	看到和田边在一起的幸运女神	和拥有幻技能的田边进行对话,只有 1/6 的发生率,还会再发生
36	个别角色性格事件 田边 11	鼓励田边说:"如果努力的话,明天一定会变好。"	和田边成为好朋友/恋人关系时,在晚上进行对话
37	个别角色性格事件 田边 12	明天一定会是个美好的一天。损伤全回复,全体能数上升 500	EV36 之后,4 月 10 日以后,游戏者在战争中的持久力归 0 之时,只有 1 次
38	故事最初的对话	和ののみ进行初次对话	初次和ののみ进行对话,只有 1 次
39	个别角色性格事件 ののみ 1	和ののみ进行有关ブータ的对话	和ののみ成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和ののみ、ブータ进入同一地图,只有 1 次
40	个别角色性格事件 ののみ 2	ののみ诉说有关命运的事情	和ののみ成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和ののみ对话之后会有 1/16 的发生率
41	个别角色性格事件 ののみ 3	ののみ说最重要的便是过去和现在所不曾有过的努力	和ののみ成为好朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和ののみ进行对话,有 1/16 的发生率
42	个别角色性格事件 ののみ 4	ののみ抱着主人公睡着了,有选择	晚上 20 以后,与ののみ成为好朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和ののみ进行对话,只有 1 次
43	个别角色性格事件 ののみ 5	在送ののみ回家的途中,ののみ讲叙她父亲的事情	EV42 中,在回家 FLAG ON 时,和ののみ进行对话之后会有 1/16 的发生率,只有 1 次
44	个别角色性格事件 ののみ 6	ののみ说信赖才是最重要的,有选择	与ののみ成为好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和ののみ进行对话,只有 1 次
45	个别角色性格事件 ののみ 7	坂上老师讲述ののみ的主张	与ののみ成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和坂上进行对话,只有 1 次
46	个别角色性格事件 ののみ 8	知道了ののみ真正的名字,有选择	随机出现
47	个别角色性格事件 ののみ 9	ののみ的力量使死去的主人公复活	随机出现
48	个别角色性格事件 ののみ 10	ののみ的力量使大家大团圆	随机出现
49	个别角色性格事件 ののみ 11	ののみ因粮食不足而死亡	由于恶劣的环境而粮食不足的状态下,和ののみ进行对话,只有 1 次
50	个别角色性格事件 ののみ 12	老师宣告ののみ的死	EV49 这后的师生座谈事件
51	个别角色性格事件 来须 1	面进行自我介绍	初次和来须进行对话
52	个别角色性格事件 来须 2	来须说:"为了知道事实,沉默是最重要的,有选择	从 EV51 之后的次日开始,和来须进行对话,只有 1 次
53	个别角色性格事件 来须 3	泷川说来须不能谈恋爱	EV52 之后,和泷川进行对话,只有 1 次
54	个别角色性格事件 来须 4	来须看见ブータ和ののみ正在谈话,有选择	EV52 之后,进入来须和ののみ所在的地畔,EV50 之后在ののみ死亡时是不会发生的
55	个别角色性格事件 来须 5	来须要和做为朋友的主人公来一起面对困难	EV52 之后,和来须和友情/爱情评价的其中任何一项超过 +50 的情况下进行对话
56	个别角色性格事件 来须 6	来须死亡,损伤全回复,取得战斗指示精灵手	战斗事件,EV55 之后,来须死亡,自己在士魂号复座型中的持久力归 0 之时
57	速水的事件	速水说来须不能谈恋爱	EV52 之后,和速水乾地对话,只有 1 次
58	新井木的事件	新井木说来须不能谈恋爱	EV52 之后,和新井木进行对话,只有 1 次
59	石津的事件	石津说来须不能谈恋爱	EV52 之后,和石津进行对话,只有 1 次
60	个别角色性格事件 森 1	森说他虽然善长整备,但是别的却一无适处,有选择	和森进行对话,只有 1 次
61	个别角色性格事件 森 2	森讲述有关人类的祖先和巨人的事情,有选择	在和森成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
62	个别角色性格事件 森 3	被森央求讲叙一些有趣的故事,有选择	雨后,和森成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
63	个别角色性格事件 森 4	森讲述有关新井木的事情	和森成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
64	个别角色性格事件 森 5	森讲述有关原的事情	和森成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
65	个别角色性格事件 森 6	森讲述有关士魂号的秘密,有选择	和森成为好朋友/恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
66	个别角色性格事件 森 7	调查士魂号的秘密,有选择	EV65 之后,和森进行对话,只有 1 次
67	个别角色性格事件 森 8	老师宣告森的死	EV65 之后,在 EV66 中,在阻止森死亡的 FLAG ON 没有出现之时的师生座谈事件,只有 1 次
68	个别角色性格事件 森 9	被森央求讲述有趣且又长的故事,有选择	和森成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
69	个别角色性格事件 森 10	森说每当主人公出击时便会变得失常,有选择	游戏者是驾驶员的状态下,和森成为恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
70	个别角色性格事件 森 11	森哭着想要逃到没有战争的地方,有选择	EV69 之后,和森成为恋人关系时,和森进行对话,只有 1 次
71	个别角色性格事件 善行 1	和善行进行的初次对话	初次和善行进行对话之时,只有 1 次
72	个别角色性格事件 善行 2	善行说部队中也存在环境和人际关系	和善行成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满的关系时,和善行进行对话,只有 1 次
73	个别角色性格事件 善行 3	善行说因为幻兽不会在夏天出现,所以夏天没有战争	和善行成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满的关系时,在 4 月之后和善行进行对话,只有 1 次

NO.	事件名称	内容	发生条件
74	个别角色性格事件　善行 4	善行讲述有关幻兽共生派的事情	和善行成为好朋友/恋人的关系时,和善行进行对话,只有 1 次
75	个别角色性格事件　善行 5	善行说与幻兽的对话正在进行当中	EV74 之后,和善行成为好朋友/恋人的关系时,和善行进行对话,只有 1 次
76	个别角色性格事件　善行 6	善行讲述有关无性繁殖系的事情	和善行成为好朋友/恋人的关系时,和善行进行对话,只有 1 次
77	个别角色性格事件　善行 7	善行说站在命令的立场之后便会将人看做车马	和善行成为朋友/好朋友/恋人的关系时,和善行进行对话,有 1/20 的发生率,只有 1 次
78	个别角色性格事件　善行 8	善行因弹药、粮食、人等全部不足而生气	和善行成为好朋友/恋人关系时,在晚上 18 点以后且只有两人的状态下和善行进行对话,只有 1 次
79	个别角色性格事件　若宫 1	和若宫初次进行对话,内容会根据主人公的等级而变化,有选择	初次和若宫进行对话,只有 1 次(游戏第二周专用)
80	个别角色性格事件　若宫 2	若宫讲述有关物色新人的事情,内容会根据主人公的等级而变化	和若宫成为朋友/好朋友/恋爱未满的关系时,和若宫进行对话,只有 1 次
81	个别角色性格事件　若宫 3	若宫说善行知道真实情况,内容会根据主人公的等级而变化	朋友/好朋友/恋人未满的关系时,和若宫进行对话,只有 1 次
82	个别角色性格事件　若宫 4	若宫讲述新人物应具备的能力和装备,内容会根据主人公的等级而变化	在自己是新人的状态下和若宫乾地对话,只有 1 次
83	个别角色性格事件　若宫 5	若宫讲述战争结束之后想要干的事情,内容会根据主人公的等级而变化	若宫不是司令,4 月以后,朋友/好朋友/恋人/恋爱未满关系
84	个别角色性格事件　若宫 6	若宫讲述有关军官的职责,内容会根据主人公的等级而变	和若宫成为朋友/好朋友/恋人未满的关系
85	个别角色性格事件　若宫 7	若宫讲述有关战争的事情,内容会根据主人公的等级而变化,有选择	和若宫成为好朋友/恋人未满的关和系
86	个别角色性格事件　若宫 8	若宫笑着敬礼	星期日,和若宫成为朋友/好朋友的关系
87	个别角色性格事件　若宫 9	若宫死亡,内容会根据主人公的等级而变化,有选择	和若宫成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系
88	个别角色性格事件　中村 1	中村说自己会整备和料理,有选择	初次和中村进行对话,只有 1 次
89	个别角色性格事件　中村 2	中村讲述有关熊本的人们和恋爱的事情,有选择	和中村成为朋友关系时,和中村进行对话,只有 1 次
90	个别角色性格事件　中村 3	得到礼物的中村很害臊	在 EV89 中,将小甜饼干当做礼物送给中村
91	个别角色性格事件　中村 4	中村讲述有关熊本的神话	和中村成为朋友/好朋友/恋人关系
92	个别角色性格事件　中村 5	中村讲述有关熊本城及它的历史	EV91 之后,和中村乾地对话,只有 1 次
93	个别角色性格事件　中村 6	中村询问主人公有没有勇气,有选择	和中村成为好朋友/恋人时,和中村进行对话
94	个别角色性格事件　中村 7	从岩田那里得袜子	EV93 之后,和岩石进行对话,只有 1 次
95	个别角色性格事件　中村 8	中村讲述有关夺到的袜子数量及其价值	EV93 之后,和中村进行对话,只有 1 次
96	个别角色性格事件　中村 9	中村和岩田从前来抓捕袜子盗窃事件的犯人的女高中生们手中逃了出来	EV93 这后的师生座谈事件,只有 1 次
97	个别角色性格事件　壬生屋 1	壬生屋说他不善长用剑以外的武器进行战斗	和壬生屋进行对话之后有 1/6 的发生率,只有 1 次
98	个别角色性格事件　壬生屋 2	壬生屋感觉到自己有些转变	和壬生屋成为朋友、好朋友、恋人未满,恋人关系
99	个别角色性格事件　壬生屋 3	向追求强壮的主人公来谏言	游戏者在得到黄金剑翼突击勋章之后和壬生屋对话
100	个别角色性格事件　壬生屋 4	壬生屋逼近主人公,有选择	和壬生屋在 H 的氛围下进行对话,只有 1 次
101	个别角色性格事件　壬生屋 5	因嫉妒主人公而生气	壬生屋在嫉妒状态下和做为嫉妒的游戏者进行对话,只有 1 次
102	个别角色性格事件　壬生屋 6	壬生屋说主人公把握着已经失去了全部的壬生屋家的宿命	拥有天才或幻视技能,力超过 400 的情况下
103	个别角色性格事件　壬生屋 7	壬生屋向主人公讲叙芝村一族的行动之谜	EV102 之后,和壬生屋进行对话,只有 1 次
104	个别角色性格事件　壬生屋 8	壬生屋讲述有关主人公弄到的精灵之力和幻兽的事情	EV103 之后,直至狩谷战之前
105	个别角色性格事件　壬生屋 9	壬生屋战死,有选择	和壬生屋成为恋人/恋爱未满
106	个别角色性格事件　速水 1	和速水进行的初次对话,有选择(主人公不是速水的情况下)	初次和速水进行对话,只有 1 次
107	个别角色性格事件　速水 2	从速水那里得到三明治	18 点以后和速水乾地对话,只有 1 次
108	个别角色性格事件　速水 3	速水讲述对战斗的想法	速水成为驾驶员的状态下,在 3 月 21 日以后和速水对话
109	个别角色性格事件　速水 4	速水讲述有关竞争的事情,有选择	和速水成为朋友、好朋友、恋爱未满、恋人关系
110	个别角色性格事件　速水 5	速水讲述有关今后的生活方式,有选择	EV115 之后,和速水成为好朋友或恋人关系
111	个别角色性格事件　速水 6	速水讲述有关今后的战斗方针,有选择	EV110 之后,和委员长速水进行对话,只有 1 次
112	个别角色性格事件　速水 7	被速水得知想要机体,有选择	EV111 这后,和速水进行对话之后有 1/16 的发生率
113	个别角色性格事件　速水 8	被速水得知想要的物质,有选择	EV112 之后,和速水进行对话之后有 1/16 的发生率
114	个别角色性格事件　速水 9	速水战死	EV111 之后,速水死亡,战斗中的事件,只有 1 次
115	个别角色性格事件　速水 10	速水讲叙自己的性格	和速水成为朋友、好朋友、恋爱未满、恋人关系
116	个别角色性格事件　泷川 1	主人公和泷川,战斗中的互相通讯	4 月以后,游戏者成为驾驶员之时
117	个别角色性格事件　泷川 2	泷川说想要成为载人史册的驾驶员	和泷川成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满
118	个别角色性格事件　泷川 3	有关士魂号的装备的对话,有选择	游戏者是驾驶员的状态下
119	个别角色性格事件　泷川 4	泷川战死,有选择	战斗过程中,泷川死时的事件,只有 1 次
120	个别角色性格事件　泷川 5	泷川说对主人公的强壮抱有恐惧	游戏者得到アルガナ勋章之后,和泷川进行对话
121	个别角色性格事件　泷川 6	泷川讲有关银色幻兽的事情	和泷川成为好朋友/恋人关系时,和泷川进行对话
122	个别角色性格事件　泷川 7	有关幻兽和士魂号的计算机的对话	EV121 之后,和泷川进行对话
123	个别角色性格事件　泷川 8	由于主人公的告,泷川死亡	EV122 中,泷川密告 FLAG ON 时的师生座谈事件
124	个别角色性格事件　岩田 1	和岩田进行的初次对话,有选择	初次和岩田进行对话,只有 1 次
125	个别角色性格事件　岩田 2	岩田说人生需要惊险,有选择	EV124 之后,和岩田进行对话,只有 1 次
126	个别角色性格事件　岩田 3	主人公用含情的眼神来看岩笔记本上的涂鸦,有选择	有 118 的发生率和岩田进行对话,只有 1 次
127	个别角色性格事件　岩田 4	对于岩田发出的噱头的回答,有选择	和岩田成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满关系
128	个别角色性格事件　岩田 5	主人公被岩田看做木瓜,有选择	和岩田成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满关系
129	个别角色性格事件　岩田 6	主人公采取岩田式的形动	EV128 之后,和坂上、本田、善行、原、若宫任何 1 人对话
130	个别角色性格事件　岩田 7	有关愉快的话题的对话	EV129 之后,和岩田进行对话之时,只有 1 次
131	个别角色性格事件　岩田 8	有关异世界的介入者和青、龙的对话	和岩田进行对话,只有 1 次,只在游戏第 2 周发生
132	个别角色性格事件　岩田 9	有关世界和时间的活结的对话	EV131 之后,经过 2 日之后再和岩田进行对话
133	个别角色性格事件　岩田 10	再次进行有关活结的对话	EV132 之后,4 月 18 日以后和岩田进行对话,只有 1 次
134	个别角色性格事件　岩田 11	有关对面世界的青的动向和决战存在的对话	EV132 的 1 日之后,有 1/10 的发生率和岩田进行对话
135	个别角色性格事件　坂上 1	和坂上老师进行初次对话	和坂上进行对话,只有 1 次
136	个别角色性格事件　坂上 2	有关战争的方法的对话	EV135 之后,1 日以后,和坂上进行对话,只有 1 次
137	个别角色性格事件　坂上 3	有关突击行军歌的对话	EV136 之后,1 日以后,和坂上进行对话,只有 1 次
138	个别角色性格事件　坂上 4	有关唱歌的对话	EV137 之后,1 日以后,和坂上进行对话,只有 1 次
139	个别角色性格事件　坂上 5	有关常识的脆弱和歌曲的对话	EV138 之后,1 日以后,和坂上进行对话,只有 1 次
140	个别角色性格事件　坂上 6	有关在常识崩溃时唱歌的对话	EV139 之后,1 日以后,和坂上进行对话,只有 1 次

NO.	事件名称		内容	发生条件
141	个别角色性格事件	坂上 7	遇到坂上老师	EV140 之后,和坂上进行对话
142	个别角色性格事件	坂上 8	唱不唱歌的选择,有选择	拥有军乐技能军乐技能水平再发生
143	个别角色性格事件	坂上 9	主人公唱突击行军歌	EV142 之后,接下来的战斗回合的事件,还会再发生
144	个别角色性格事件	坂上 10	主人公持续唱突击行军歌	EV143 之后,1 战斗回合的战斗事件,还会再发生
145	个别角色性格事件	坂上 11	青的 OVERS 和坂上老师的对话	和坂上进行对话,只有 1 次,只在游戏第 2 周发生
146	个别角色性格事件	坂上 12	有关幻兽、龙的正体和半实体形成器的对话	在 EV145 中和坂上进行对话,只有 1 次
147	个别角色性格事件	ヨーコ 1	和ヨーコ进行的初次对话,有选择	初次和ヨーコ进行对话之时,只有 1 次
148	个别角色性格事件	ヨーコ 2	有关ヨーコ的父母和爱的对话	和ヨーコ成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满
149	个别角色性格事件	ヨーコ 3	一边仰望星空一边进行对话	EV148 之后,晴天的 19 时以后和ヨーコ进行对话
150	个别角色性格事件	ヨーコ 4	各人物对ヨーコ的举动的评语	EV149 之后,和中村、坂上、本田、若宫、善行、原中的任何人对话
151	个别角色性格事件	ヨーコ 5	ヨーコ讲述有关真实的想法	EV150 之后,和ヨーコ进行对话,只有 1 次
152	个别角色性格事件	ヨーコ 6	ブータ抚摸ヨーコ的头	EV151 之后,和ブータ、ヨーコ进入同一地图,只有 1 次
153	个别角色性格事件	ヨーコ 7	ヨーコ讲述有关猫的事情	EV152 这后,和ヨーコ进行对话,只有 1 次
154	个别角色性格事件	ヨーコ 8	ヨーコ说明不说话的理由,有选择	EV153 这后,1 日以后,和ヨーコ进行对话,只有 1 次
155	个别角色性格事件	ヨーコ 9	无言的ヨーコ	在 EV154 中,在ヨーコ无言 FLAG ON 时和ヨーコ进行对话
156	个别角色性格事件	ヨーコ 10	虽然被当成傻瓜,但是ヨーコ还是相信主人公能够令世界幸福	EV154 之后,1 日以后,和ヨーコ进行对话,只有 1 次
157	个别角色性格事件	ヨーコ 11	ヨーコ在主人公的手掌上描绘幸福的模样	EV156 之后,和ヨーコ进行对话,只有 1 次
158	个别角色性格事件	ヨーコ 12	得到战斗指令"精灵手"	EV157 之后的战斗事件,经过 10 个回合之后的战斗事件
159	个别角色性格事件	ブータ 1	和ブータ初次进行对话,有选择	初次和ブータ进行对话,只有 1 次
160	个别角色性格事件	ブータ 2	质问ブータ,有选择	和ブータ进行对话之时,只有 1 次
161	个别角色性格事件	ブータ 3	质问ブータ有关衣服的事情,有选择	EV160 之后,1 日以后,和ブータ进行对话
162	个别角色性格事件	ブータ 4	各人物对与ブータ对话的主人公的评语	EV161 之后,和濑户口、ののみ、ヨーコ舞、新井木中的任何 1 人对话
163	个别角色性格事件	ブータ 5	ブータ低头从主人公身边走过	EV162 之后,和ブータ成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系
164	个别角色性格事件	ブータ 6	ブータ找到了 4 瓣叶子的三叶草	EV163 的 1 日之后,和ブータ进行对话
165	个别角色性格事件	ブータ 7	ヨーコ向ののみ讲述猫之神的事情,有选择	3 月 20 日以后的 EV147 之后,进入有ヨーコ和ののみ的教室
166	个别角色性格事件	ブータ 8	ブータ忠告主人公要做为人而活下去	EV165 之后,在击坠数超过 250 的状态下和ブータ进入同一地图
167	个别角色性格事件	ブータ 9	成为新的传说的主人公和猫神族的英雄ブータ的对话	取得绚烂舞踏章之后,和拥有幻视技能的ブータ进行对话
168	个别角色性格事件	ブータ 10	ブータ向成为新的传说的主人公搭话	EV167 之后,和ブータ成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满时,和ブータ进行对话
169	个别角色性格事件	ブータ 11	有关精灵们的想法的对话	EV167 之后,和ブータ进行对话,只有 1 次
170	个别角色性格事件	ブータ 12	有关世外传说的作用的对话	EV169 之后,1 日以后,19 时以后和ブータ进行对话,只有 1 次
171	个别角色性格事件	ブータ 13	有关龙的正体的对话	E170 之后,和ブータ进行对话,只有 1 次
172	个别角色性格事件	ブータ 14	有关突击行军歌的对话,有选择	EV171 之后,1 日以后,19 时以后和ブータ进行对话,只有 1 次
173	个别角色性格事件	ブータ 15	和ミトリ进行的初次对话	EV167 之后,在拥有幻视技能和精灵手之时和若宫进行对话,只有 1 次
174	个别角色性格事件	ブータ 16	有关伴有小神族的人类的对话	EV173 之后,和若宫进行对话,只有 1 次
175	个别角色性格事件	田代 1	和田代进行的初次对话,有选择	初次和田代进行对话,只有 1 次
176	个别角色性格事件	田代 2	田代忠告主人公	EV175 之后,和田代进行对话,只有 1 次
177	个别角色性格事件	田代 3	有关宣告死亡的舞蹈的对话	EV176 之后,2 日以后,和田代进行对话,只有 1 次
178	个别角色性格事件	田代 4	田代唱突击行军歌	EV177 这后,1 日以后,和田代进行对话,只有 1 次
179	个别角色性格事件	田代 5	有关歌曲和军队的对话	EV178 之后,和田代成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人时,和田代进行对话
180	个别角色性格事件	田代 6	田代因同地区出身的旧友战死而变得孤独一事而伤心	EV179 之后,1 日以后,和田代进行对话,只有 1 次
181	个别角色性格事件	田代 7	田代说想要离开军队	EV180 之后,和田代进行对话,当日结束之前还会再发生
182	个别角色性格事件	田代 8	田代和朋友们唱突击行军歌	EV181 之后的战斗事件,自军撤退时的事件,只有 1 次
183	个别角色性格事件	田代 9	田代小声哼唱突击行军歌	和田代进行对话之时有 1/30 的发生率,还会再发生,直至绿色光 FLAG ON 之前
184	个别角色性格事件	田代 10	被心情不好的田代纠缠,有选择	H 的氛围时,和田代进对话
185	个别角色性格事件	田代 11	田代温驯的向主人公道歉	败北 FLAG ON(在 EV184 中的吵架中败北)的情况下的事件,只有 1 次
186	个别角色性格事件	田代 12	田代因在吵架中输掉而道歉	胜利 FLAG ON(在 EV184 中的吵架中胜利)的情况下的事件,只有 1 次
187	个别角色性格事件	田代 13	悲伤的田代	EV186 之后,和田代进行对话,H 的氛围以外,当天还会再发生
188	个别角色性格事件	远坂 1	和远坂进行的初次对话	初次和远坂进行对话之时,只有 1 次
189	个别角色性格事件	远坂 2	远坂尽在主人公的面前出错,有选择	和远坂成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和远坂进行对话,只有 1 次
190	个别角色性格事件	远坂 3	有关远坂的有世的对话	EV189 的 1 日之后,和远坂进行对话,只有 1 次
191	个别角色性格事件	远坂 4	有关处置幻兽共生派的对话	和远坂成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和远坂进行对话,4 月 1 日以后
192	个别角色性格事件	远坂 5	远坂讲述有关超能力的事情	EV191 的 1 日以后,和远坂成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和远坂进行对话
193	个别角色性格事件	远坂 6	远坂讲述有关幻兽共生派的事情	和远坂成为好朋友/恋人关系时,和远坂进行对话,4 月 1 日以后,只有 1 次
194	个别角色性格事件	远坂 7	远坂讲述自己对幻兽的见解	EV193 之后的 2 日之后,和远坂成为好朋友/恋人关系时,和远坂进行对话
195	个别角色性格事件	远坂 8	远坂讲述有关幻兽共生派的同伙的事情	EV194 的 1 日之后,和远坂成为好朋友/恋人关系时,和远坂进行对话
196	个别角色性格事件	远坂 9	远坂讲述有关妹妹的事情	EV195 的 1 日之后,和远坂成为好朋友/恋人关系时,和远坂进行对话
197	个别角色性格事件	远坂 10	有关幻兽共生派的地下集会的对话,有选择	EV196 的 2 日之后,和远坂成为好朋友/恋人关系时,和远坂进行对话
198	个别角色性格事件	濑户口 1	和濑户口进行的初次对话	初次和濑户口进行对话之时,只在游戏第 2 周才会发生,只有 1 次
199	个别角色性格事件	濑户口 2	濑户口和女学生一起去玩	在工作时间和濑户口进行对话,只有 1 次
200	个别角色性格事件	濑户口 3	濑户口说要让主人公放松	EV199 之后,在早上或午休时和濑户口进行对话,只有 1 次
201	个别角色性格事件	濑户口 4	濑户口在幼儿园民很受欢迎	EV200 之后,和濑户口进行对话,只有 1 次
202	个别角色性格事件	濑户口 5	濑户口对主人公的生活方式提出忠告	和濑户口成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满时,和濑户口进行对话
203	个别角色性格事件	濑户口 6	有关各人物的秘密的对话,有选择	EV202 之后,和濑户民为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满之时,和濑户口进行对话
204	个别角色性格事件	濑户口 7	有关绚烂舞踏的对话,有选择	EV202 的 1 日之后,游戏者不持有绚烂舞踏章的状态下,和濑户口成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满时,进行对话
205	个别角色性格事件	濑户口 8	对于濑户口的忠告有回答,有选择	EV204 的 1 日之后,和濑户口成为好朋友/恋人时,和濑户口进行对话
206	个别角色性格事件	濑户口 9	濑户口讲述有关爱的事情	游戏者拥有绚烂舞踏章的状态下,和濑户口成为好朋友/恋人时,和濑户口进行对话
207	个别角色性格事件	濑户口 10	爱的猎人濑户口	和濑户口成为无关系/朋友/恋爱未满关系时,和濑户口进行对话之后会有 1/16 的发生率,会再发生
208	个别角色性格事件	濑户口 11	濑户口希望和平解决	在朋友/好朋友/恋人/恋爱未满的关系下,和濑户口进行对话,有 1/16 的发生率,会再发生
209	个别角色性格事件	原 1	和原进行的初次对话	初次和原进行对话之时,只有 1 次
210	个别角色性格事件	原 2	有关士魂号和女孩子的对话	和原成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系时,和原进行对话,只有 1 次
211	个别角色性格事件	原 3	原说做为带备士的驾驶员有些愚蠢	游戏者是驾驶员之时,在ハンガー1 阶、2 阶②、2 阶②的任何一处和原进行对话
212	个别角色性格事件	原 4	有关士魂号的对话,有选择	EV210 之后的 1 日以后,和原成为朋友/好朋友/恋人关系时,和原进行对话
213	个别角色性格事件	原 5	原彻夜进行士魂号的整备	游戏者是驾驶员的状态下,和原成为好朋友/恋人关系时和原进行对话
214	个别角色性格事件	原 6	有关士魂号的秘密的对话,有选择	游戏者是驾驶员的状态下,和原成为好朋友/恋人关系时,和原进行对话
215	个别角色性格事件	原 7	有关士运动号的制御部分的对话	游戏者是驾驶员的状态下,在战斗终了之后,和原成为好朋友/恋人关系

NO.	事件名称		内容	发生条件
216	个别角色性格事件	原8	有关士魂号的本领的对话	精灵手使用后的战斗事件，只有1次，最佳发生时机是在精灵手使用之后
217	个别角色性格事件	原9	想要参加战斗的士魂号复座型	拥有幻视技能和精灵手，且进入ハンガー1阶，还会再发生
218	个别角色性格事件	原10	士魂号发出了绝望和悲伤的声音	拥有幻视技能，进入ハンガー1之时，还会再发生
219	个别角色性格事件	原11	原讲述有关过去和士魂号的事情	和原成为好朋友/恋爱关系时，在只有1人的状态下和原进行对话，只有1次
220	个别角色性格事件	原12	有关讲述士魂号的秘密时所定下的约定的对话	在EV214中，听到士魂号的秘密之后，在原处于嫉妒状态之时，和原进行对话
221	个别角色性格事件	原13	原将小刀刺向主人公	EV220之后，在原处于嫉妒状态下和原进行对话，只有1次
222	个别角色性格事件	本田1	和本田老师进行的初次对话	游戏第一周，和本田进行对话，只有1次
223	个别角色性格事件	本田2	有关军队的命令的对话	EV222之后，和本田进行对话，只有1次
224	个别角色性格事件	本田3	有关军队的等级的对话	EV223的旧之后，和本田进行对话，只有1次
225	个别角色性格事件	本田4	有关战争和军队用语的对话	3月15日以后，和本田进行对话，只有1次
226	个别角色性格事件	本田5	有关小队副战士的对话	EV225的旧之后，和本田进行对话，只有1次
227	个别角色性格事件	本田6	有关军官的对话	EV226的1日之后，和本田进行对话，只有1次
228	个别角色性格事件	本田7	有关人型战车的动作率和作战中止率的对话	和本田成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满的关系时，和本田进行对话
229	个别角色性格事件	本田8	有关现在的战争状况的对话	EV228之后，和本田成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满的关系时，和本田进行对话
230	个别角色性格事件	本田9	本田老师讲叙有关军人的事情	EV229的1日之后，在只有2人的状态下和本田进行对话，只有1次
231	个别角色性格事件	本田10	有关警官和军人的不同之处的对话	EV229的1日之后，在本田进行对话，只有1次
232	个别角色性格事件	本田11	有关被叛者的处分，有选择	???
233	个别角色性格事件	加藤1	和加藤进行的初次对话	初次和加藤进行对话之时，只有1次
234	个别角色性格事件	加藤2	变得语无伦次的加藤	EV257之后，和加藤成为朋友/恋爱未满的状态下和加藤进行对话，只有1次
235	个别角色性格事件	加藤3	有关经常快活的行动的对话，有选择	和加藤成为朋友、好朋友/恋爱未满、恋人状态下和加藤进行对话，有1/8的发生率
236	个别角色性格事件	加藤4	在和主人公一起回去的途中，加藤讲述有关狩谷的过去	EV235之后，19时以后，和加藤成为朋友、好朋友/恋爱未满或者恋人状态下，和加藤进行对话
237	个别角色性格事件	加藤5	加藤讲述有关狩的事情	EV236之后，和加藤成立为朋友、好朋友/恋爱未满、恋人状态下，和加藤进行对话
238	个别角色性格事件	加藤6	有关加藤最近的状况的对话，有选择	EV237的2日以后，和加藤成为朋友、好朋友/恋爱未满、恋人状态下，和加藤进行对话
239	个别角色性格事件	加藤7	有关加藤身体的痣的对话，有选择	EV238的翌日以后，和加藤成为朋友、好朋友/恋爱未满或者恋人状态下，和加藤进行对话
240	个别角色性格事件	加藤8	安慰加藤，有选择	EV239之后，和加藤进行对话，只有1次
241	个别角色性格事件	加藤9	有关狩谷殴打加藤的对话，有选择	EV239之后，和狩谷进行对话，只有1次
242	个别角色性格事件	茜1	和茜进行的初次对话，有选择	初次和茜进行对话之时，只有1次
243	个别角色性格事件	茜2	和正在读书的茜进行对话，有选择	EV242之后，和茜对话之后会有1/16的发生率，只有1次
244	个别角色性格事件	茜3	有关茜的被杀害的母亲的对话	EV243之后，用舞以外的人进行游戏，和茜成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人状态下和茜进行对话
245	个别角色性格事件	茜4	有关茜的奢望的对话，有选择	EV244之后，和茜进行对话，只有1次
246	个别角色性格事件	茜5	正在生气的茜	茜在吵架FLAG ON时(EV245)，在EV245发生之日和茜进行对话，还会再发生
247	个别角色性格事件	茜6	将茜的信交给舞	EV245之后，吵架FLAG OFF(EV245)时，和舞不是恋人关系的状态下和舞进行对话
248	个别角色性格事件	茜7	舞收到情书后开始动摇	EV247，在当天和舞进行对话，还会再发生
249	个别角色性格事件	茜8	向茜报告交给舞情书一事	EV247之后，和茜进行对话，只有1次
250	个别角色性格事件	茜9	有关妖怪的对话，有选择	EV243之后，和茜成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人状态下，和茜进行对话
251	个别角色性格事件	茜10	有关人魂的对话，有选择	EV250之后，游戏者拥有アルカナ勋章，和茜成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人状态下，和茜进行对话
252	个别角色性格事件	茜11	有关缠绕着主人公的绿光的对话	拥有绚烂舞踏章或精灵手之时，和茜进行对话，只有1次
253	个别角色性格事件	茜12	有关策略成功的对话	EV249之后的2日以后，和茜进行对话，只有一次
254	个别角色性格事件	茜13	舞为收到情书而高兴	EV249之后的2日之后，和舞进行对话，当天还会再发生
255	个别角色性格事件	茜14	在关在勋章授与式上杀害准龙师的对话	EV253之后的2日之后，吵架FLAG ON等(EV245)，3日以后不是星期六或星期日的状态下和茜进入同一地图
256	个别角色性格事件	茜15	在勋章授与式上的暗杀，有选择	EV255之后，下一回合开始时，只有1次
257	个别角色性格事件	狩谷1	和狩谷进行的初次对话，有选择	初次和狩谷进行对话，只有1次
258	个别角色性格事件	狩谷2	狩谷装出一副恶人的嘴脸，有选择	和狩谷成为朋友/好朋友/恋人/恋爱未满的关系时，和狩谷进行对话
259	个别角色性格事件	狩谷3	有关英雄的对话	和狩谷成为朋友/好朋友/恋人/恋有未满的关系时，和狩谷进行对话
260	个别角色性格事件	狩谷4	有关战争时的妨碍者的对话	EV260的1日之后，和狩谷进行对话，只有1次
261	个别角色性格事件	狩谷5	有关平等的对话	EV261之后，和狩谷进行对话，只有1次
262	个别角色性格事件	狩谷6	有关人类关系的对话	EV261之后，和狩谷进行对话，只有1次
263	个别角色性格事件	狩谷7	对于主人公是好人的对话	EV262之后，和狩谷进行对话，当天结束之前还会再发生
264	个别角色性格事件	狩谷8	狩谷说人类对自己的境遇表现得很愚蠢	EV263之后，在次日和狩谷进行对话，只有1次
265	个别角色性格事件	狩谷9	狩谷站在幻兽一方	EV264之后，和狩谷进行对话，还会再发生
266	个别角色性格事件	狩谷10	狩谷意识到：如果败坏的话，那么便能够平等	EV265之后，在次日和狩谷进行对话，只有1次
267	个别角色性格事件	狩谷11	坂上老师讲述有关幻兽无差别暗杀的事情	EV266之后，在拥有绚烂舞踏章之时，和坂上、本田、芳野、善行、若宫、原中的任何1人进行对话
268	个别角色性格事件	狩谷12	狩谷想要通过败坏别人来让他们与自己的境遇相同	EV275之后，和狩谷进行对话，只有1次
269	个别角色性格事件	狩谷13	狩谷讲述有关远坂的事情	EV268之后，和狩谷进行对话，只有1次
270	个别角色性格事件	狩谷14	狩谷对弄到精灵之力的主人公说话	使用精灵手战斗后的事件，只有1次
271	个别角色性格事件	狩谷15	狩谷对成为绚烂舞踏的主人公讲叙自己的心情	拥有绚烂舞踏章的状态下，和狩谷成为朋友/好朋友/恋爱未满/恋人关系
272	个别角色性格事件	狩谷16	狩谷讲述有关民外传说的事情	拥有绚烂舞踏章，和狩谷进行对话，只有1次，(只有在游戏者是驾驶员时才会发生)
273	个别角色性格事件	狩谷18	对OO下战斗指示	EV272之后的第1战斗回合时的战斗事件，只有1次
274	个别角色性格事件	狩谷19	OO是幻兽这件事令本田很吃惊	EV273之后持续发生
275	个别角色性格事件	狩谷20	OO败北后的叫喊	???
276	个别角色性格事件	狩谷21	对OO战时发动精灵召唤，有关狩谷、ブータ的梦想的对话	???
277	最开始和舞的对话		和舞进行的初次对话	初次和舞进行对话之时，只有1次
278	个别角色性格事件	舞1	各人对芝村的意见	EV277之后和泷川、若宫、善行、中村、原、壬生屋、林、狩谷中的任何人对话
279	个别角色性格事件	舞2	对于舞的评判及回答，有选择	EV278之后，和舞进行对话，只有1次
280	个别角色性格事件	舞3	ののみ清扫舞的房间，有选择	EV38的1日之后，接近FLAG ON时和ののみ对话
281	个别角色性格事件	舞4	有关人的各种各样的可能性的对话，有选择	接近FLAG ON时和舞成为朋友/好朋友/恋人/恋人未满
282	个别角色性格事件	舞5	壬生屋对舞的印象	EV281之后，和壬生屋进行对话，只有1次
283	个别角色性格事件	舞6	舞为了壬生屋而改变军法	EV282之后，和舞进行对话，只有1次
284	个别角色性格事件	舞7	各人对芝村的意见	EV281之后，和中村、泷川、善行、若宫、原、森、新井木中的任何人进行对话，有1/6的发生率，还会再发生
285	个别角色性格事件	舞8	有关芝村一族的想法的对话，有选择	EV284之后，和舞进行对话，只有1次
286	个别角色性格事件	舞9	各人对过于接近芝村的主人公的印象	EV284的1日之后，接近FLAG ON时和任何人进行对话
287	个别角色性格事件	舞10	对舞的评判及回答，有选择	EV286之后，和舞进行对话，只有1次

NO.	事件名称	内容	发生条件
288	个别角色性格事件　舞 11	舞讲述自己坚定的信念	不后退 FLAG ON 时(在 EV287 中选择"これで深入り決定。舞に忠告する"),和舞进行对话,只 1 次
289	个别角色性格事件　舞 12	各人对祖护村的主人公的印象	EV278 的次日以后,有 1/6 的发生率,和任何人进行对话,还会再发生
290	个别角色性格事件　舞 13	有关猫的对话,有选择	和舞成为朋友/好朋友/恋人/恋人未满时,和舞进行对话,只有 1 次
291	个别角色性格事件　舞 14	有关打开战况的对话,有选择	在 EV599 之后或游戏第 2 周的 3 月 22 日以后,和舞成为朋友/好朋友/恋人/恋人未满
292	个别角色性格事件　舞 15	有关国家现在的状态的对话	EV291 之后,和舞进行对话,只有 1 次
293	个别角色性格事件　舞 16	有关战术研究的对话	战术研究和训练 FLAG ON 时(在 EV291 中选择"战术研究と训练"),在 EV291 的次日以后和舞对话
294	个别角色性格事件　舞 17	有关英雄(传说)的对话	不后退 FLAG ON 时游戏者是驾驶员,新人或委员长的状态下,和舞成为朋友/好朋友/恋人/恋人未满
295	个别角色性格事件　舞 18	舞盯着猫看,有选择	EV290 之后,进入校舍里的地图,只有 1 次
296	个别角色性格事件　舞 19	舞叮嘱主人公	EV295 之后,和舞成为恋人或恋人未满关系时,和舞进行对话,还会再发生
297	个别角色性格事件　舞 20	舞讲述有关芝村家和英雄的事情	EV294 的次日以后,在 17 时以后和舞进行对话,只有 1 次
298	个别角色性格事件　舞 21	舞希望主人公是英雄	EV297 之后,和舞进行对话,只有 1 次
299	个别角色性格事件　舞 22	舞无法解开心绪	和舞在 H 的氛围下进行对话,只有 1 次
300	个别角色性格事件　舞 23	舞不能顾意解开心绪	和舞在 H 的氛围下进行对话,直至 EV318 之前,还会再发生
301	个别角色性格事件　舞 24	舞的告白,有选择	EV300 之后,在 19 时以后和舞进行对话,只有 1 次
302	个别角色性格事件　舞 25	舞讲述有关过去的英雄事情,有选择	EV298 的次日以后,在 19 时以后和舞进行对话,只有 1 次
303	个别角色性格事件　舞 26	舞夸奖主人公,有选择	EV302 之后,在 18 时之前和舞进行对话,只有 1 次
304	个别角色性格事件　舞 27	战斗开始前,有关作战的对话,有选择	EV302 的次日以后,游戏者和舞是驾驶员的状态下,和舞进行对话
305	个别角色性格事件　舞 28	坂上老师进行全军指令内容的报告	EV304 之后,游戏者舞是驾驶员时的师生座谈,只有 1 次
306	个别角色性格事件　舞 29	各人对全军指令内容的反应	EV305 之后,和任何人进行对话
307	个别角色性格事件　舞 30	有关幻兽必须前来的价值的对话,有选择	EV305 之后,和舞进行对话, 只有 1 次
308	个别角色性格事件　舞 31	第 2 回事终了之后,舞讲叙有关芝村一族的事情,有选择	在熊本城攻防战中,第 2 战终了之后,只有 1 次
309	个别角色性格事件　舞 32	舞与准龙师分别,并约定战斗终了之后让她干什么都行,有选择	EV308 选择"付き合い梦"之后,熊本城攻离战第 3 回合的战斗事件
310	个别角色性格事件　舞 33	战斗终了之后,准龙师和委员长的对话	战斗终了(敌全灭)时的事件
311	个别角色性格事件　舞 34	死亡的舞被授与ウーンズライオン	在熊本城攻防战中,舞死了之后
312	个别角色性格事件　舞 35	舞讲述有关父亲的事情,有选择	EV303 之后,在 19 时以后和舞进行对话,只有 1 次
313	个别角色性格事件　舞 36	有关壬生屋的祖先和父亲来到之后便有所改变的芝村家的对话	EV297 之后,在 19 时以后,游戏者拥有黄金剑害击勋章的状况下,和舞进行对话,当日结束之前还会再发生
314	个别角色性格事件　舞 37	舞对拥有特异功能的主人公的感想	在拥有幻视技能时,和舞进行对话,只有 1 次
315	个别角色性格事件　舞 38	舞讲述自己有关特异功能的想法	EV314 之后,和舞进行对话,只有 1 次
316	个别角色性格事件　舞 39	舞初次见到精灵之光, 但却毫不惊奇	拥有绚烂舞踏章之时,和舞进行对话,只有 1 次
317	个别角色性格事件　舞 40	主人公和舞的对话,有选择	EV301 之后,熊本城攻防战之后和舞进行对话,只有 1 次
318	个别角色性格事件　舞 41	和舞进行的对话,有选择	EV301 之后和舞进行对话,有 1/10 的再发生率
319	个别角色性格事件　舞 42	舞因嫉妒而怒上心头,有选择	和处于嫉妒状态的舞进行对话之时,还会再发生
320	个别角色性格事件　舞 43	舞讲述有关成为英雄的主人公的事情	EV302 之后,OO 战时,ののみ生存的状况下,只有 1 次
321	手作勋章 GET 后	主人公被祝福(主人公是男性的情况下)	得到手制勋章后的事件,只有 1 次
322	OVERS 通信	来自 OVERS 的鼓励的言语	对 OO 战开始时,在达成 GREAT 结局条件时,EV132 终了之后发生
323	觉醒	青光聚集到身体当中(全体参数上升 20)	绚烂舞踏受赏后,在转换地图时有 1/61 的发生率。
324	最后的精灵手	来须告诉主人公青光的正体和它向武器的转化	绚烂舞踏受赏后,和来须进行对话,只有 1 次(已经拥有精灵手的情况下不会发生)
325	绚烂舞踏	若宫讲术有关绚烂舞踏的事情	绚烂舞踏受赏后,和若宫进行对话,只有 1 次
326	精灵使者再来	壬生屋讲述有关和幻兽战斗的人的传说	使用精灵手时的战斗事件,只有 1 次(本事件在降下战时不会发生)最棒的发生时机是使用精灵手之后
327	前日 市厅舍	准龙师和市长进行有关将熊本城定为决战场的对话	EV305 之后(在师生座谈中被告知熊本城攻防战)的 1 日。顺便说一句,这一天只能看而已
328	熊本城攻防战第一战斗事件	和坂上老师的通信	熊本城攻防战第 1 战斗回合事件,只有 1 次
329	熊本城攻防战第一战斗事件	速水和舞进行确认作战内容的对话	EV328 之后,用速水进行游戏的状态下,和舞乘坐同一机体之时发生
330	熊本城攻防战第一战斗事件	负伤者的援护	在熊本城攻防战中,某人舍掉机体之时,还会再发生
331	熊本城攻防战第一战斗事件	和预备士魂号的再次出击	在熊本城攻防战中,地图上没有 3 架士魂号之时,在驾台生存但却不在地图中的情况下,还会再发生
332	熊本城攻防战第一战斗事件	援军到达时,准龙师和善行的通信	在熊本城攻防战中,12 回合终了之后的事件,只有 1 次,在善行和濑户口生存的状态下
333	熊本城攻防战第一战斗事件	援军到达时,准龙师和委员长的通信(善行死亡时)	在熊本城攻防战中,12 回合终了之后的事件,在 EV332 中的登场人物死亡的情况下便会发生本事件
334	熊本城攻防战第一战斗事件	由于士魂号中弹,所以速水和舞要换乘预备机	在熊本城攻防战中,机体受到 70% 以上的损害之时发生
335	熊本城攻防战第一战斗事件	善行命令大家放弃现在的战场而转向 B 地区	在熊本城攻防战中,游戏者在 20 回合之前都坚持不懈的状态下
336	熊本城攻防战第一战斗事件	准龙师令大家放弃现在的战场而转向 B 地区(善行死亡时)	EV335 中出现的人物们死亡之后便会发生本事件,在游戏者在 20 回合之前都坚持不懈的状态下
337	巫女神	和乘上速水的肩膀的小神族イトリ进行的对话	拥有绚烂舞踏章之时和速水进行对话,只有 1 次
338	胜利条件说明	本田老师进行有关胜利条件的授课	游戏第 1 周的课程
339	先日战斗结束后	本田老师讲述初耿及其后的战斗	只在游戏第 1 周发生,EV617 后的最初的师生座谈事件,只有 1 次
340	补给说明	战斗开始时,原和委员长进行有关补给的说明	这个事件只有在原是整备班班长之时才会发生,在游戏第 1 周中,第 2 次战斗时的事件开头
341	战略战说明	本田老师进行有关战略战的详细情况的授课	游戏第 1 周的课程
342	发言力使用后	本田老师进行有关发言力的使用方法的说明	游戏第 1 周,3 月 5 日以后,和本田进入同一地,只有 1 次
343	授业技能	本田老师进行有关技能的授课	游戏第 1 周的这时课程
344	说明追加	ののみ进行的一些追加说明	向 EV631 转换
345	强制事件	泷川进行有关人际关系的说明	强制事件,游戏第 1 周,3 月 8 日以后,和泷川进入同一地图
346	统合版 提案复活事件	泷川进行有关提案的说明	强制事件,EV345 之后的次日以后,和泷川进入同一地图
347	提案复活后	泷川进行有关发言力的说明	EV346 之后,和泷川进行对话,有 1/6 的发生率,不会再发生
348	统合版 提案复活事件	泷川进行有关提案的再说明	强制事件,EV347 之后的次日之后,和泷川进入同一地图
349	提案复活后	泷川进行有关战斗指令的说明	EV348 之后,和泷川进行对话,只有 1 次
350	提案人事关系再说明	泷川进行有关提案和人际关系的再说明,有选择	EV348 之后,和泷川进行对话,有 1/6 的发生率(还是再发生,直至 1 日 1 次)
351	一起放学	和别人的人物一起放学	在游戏者的体力降到 50% 以下的状态时,和朋友、好朋友进行对话
352	情敌宣言通知	有关情敌的终告(加藤、若宫、新井木、原)	1 日 1 次,会根据谈话对手而有所变化。(加藤、若宫、原、新井木中的任何 1 人)
353	政敌宣言通知	有关政敌的忠告(加藤、若宫、新井木、原)	政敌状态判定的次日,和任何人进行对话之时发生
354	テートト出现	被放鸽子	约定约会,星期日在校门前过了 9 时 20 分之后,还会再发生
355	テートト不出现	放鸽子	约定约会,星期日在校门前以外的地方过了 9 时 20 分之后,还会再发生,1 日 1 次
356	会话改变	泷川的不安	泷川为战争临近而担心,有选择
357	3 月 5 日以后的事件	泷川进行有关会话的说明	3 月 10 日以后的会话事件,和泷川进行对话之时,只有 1 次

NO.	事件名称	内容	发生条件
358	3月5日以后的事件	舞进行有关会话的说明	3月10日以后的会话事件,和舞进行对话之时,只有1次
359	不去学校	有关成为战车兵的条件的说明(泷川、壬生屋、舞)	3月4日以后的会话事年,直至EV599之前。有1/8的再发生率会根据谈话对手而有所变化
360	降下战	来自准龙师的执行隆下战的委托,有选择	拥有降下技能,体力、气力、运动力为A的状态下,游戏者是驾驶员或新人之时,4月1日以后,只有1次
361	一起放学(特别)	和别的人物一起放学	EV360之后,22时30分以后,只有1次
362	作战开始	战斗开始时,准龙师的话	降下战,战斗开始时的事件
363	作战成功	有关士魂号的姐妹的对话,由于作战成功而引起准龙师的注目	在降下战中将敌人全部消灭之后
364	士魂号	士魂号(ののみ类型)爱上主人公	EV363的次日,和ののみ进行对话,还会再发生
365	善行归还事件	有关国内的现状的对话	只在游戏第2周发生,和善行成为好朋友/恋人的状态进行对话,只有1次
366	善行归还	善行说为了回到关东且取得战争的胜利而要使出全力	只在游戏第2周发生,善行归还FLAG ON时
367	一起回家	和任何人一起回家	本田、坂上中的任何人进行对话,一起回家的事件
368	卫生官 石津事件	石津讲述有关卫生官的工作,有选择	只在游戏第1周发生,初雨之后的事件(EV506)发生之后的事件,只有1次
369	会话事件(3月5日)	和对象者(舞、壬生屋、泷川)进行有关学校生活的对话	从3月5日的午休直至最初的战斗课程(3月6日)开始的早上,和任何人对话,只有1次
370	作战会议事件1	善行想要对付困难	满足粮食困难的条件时,这个事件会发生,部队编成前(EV598)不会发生
371	作战会议事件2	善行讲述有关作战会议的事情,有选择	EV370之后,和善行进人同一地图,只有1次,EV601之前不会发生
372	作战会议事件3	善行讲述有关向灾民舍饭的议题	EV371之后,和善行进行对话,还会再发生,直至EV412之前
373	作战会议事件4	善行讲述有关作战会议的进行方法	EV371之后的作战会议,只有1次
374	作战会议情况一览	有关作战会议中能够实现的事情,有选择	在游戏第2周时,和善行对话之时有1/10的发生率,在游戏第1周中EV373之后便不会发生,还会再发生
375	事务官 加藤事件	加藤讲述有关事务官的工作的事情,有选择	EV591和EV368之后,和加藤进行对话,只有1次
376	本田的授业	有关能力值和技能的课程	游戏第1周的课程
377	装备变更事件	本田老师讲述有关装备的变更和弹仓确认的事情	EV602之后,和本田进入同一地图,直至EV603之前,只有1次
378	战斗授业说明	有关演习、行进办法的说明	游戏第1周时,加藤、ののみ,濑户口到达(EV589)之时,16时50分之后,只有1次
379	实战授业	有关演习、追击战的方法的说明	游戏第1周时,加藤、ののみ、濑户口到达的(EV589)2天之前,17时20分之后,只有1次
380	上奏	本田老师进行有关请愿方法的说明	游戏第1周时,上奏可能后(EV622之后),和本田进入同一地图,只有1次
381	违背提案	泷川讲述有关因人而异的提案和战斗指令的事情	游戏第1周时,提案复活后(EV346之后),和泷川进行对话,只有1次
382	GAME两周目与泷川对话	和泷川进行的初次对话,有选择	游戏第2周时,初次和泷川进行对话,只有1次
383	待 魂(1)	坂上老师讲述有关骨气和强壮的事情	和坂上成为朋友或好朋友的关系时,和坂上进行对话,只有1次
384	待 魂(2)	坂上老师讲述有关他认为的最强的男人的事情	和坂上成为朋友或好朋友的关系时,和坂上进行对话,只有1次
385	感情(1)	泷川讲述有关能够影响感情的物品的事情	只在3月中发生,和泷川进行对话,有1/20的再发生率,游戏第1周第2周共通
386	感情(2)	壬生屋讲述有关幸福和不舒服的事情	只在3月中发生,和壬生屋进行对话,有1/20的再发生率,游戏第1周第2周共通
387	士魂号	本田老师进行有关士魂号的说明	游戏第1周的课程
388	士魂号改装	本田老师进行有关士魂号的改装说明	游戏第1周的课程
389	坂上先生特别说明	坂上老师进行有关ウォードレス的说明	游戏第1周的课程
390	幻兽(1)	坂上老师进行有关幻兽的说明	游戏第1周的课程
391	幻兽(2)	有关幻兽的故事	和任何人中的1人成为朋友、恋人、恋爱未满,好朋友关系时,和其进行对话,只有1次
392	生存者不到8人	5121小阴解散	部队达到8人以下之时(将会GAME OVER)
393	3月5日事件	有关饭盒自带,有选择	3月5日的开始之时,只是1次
394	幻兽(壬生屋)	壬生屋讲述有关幻兽的事情	只在游戏第1周发生,TIME OVER之时
395	芳野先生提案	芳野老师带领参观学校,有选择	游戏第2周时,开学典礼
396	女子学校学生	从女校的学生那里收到情书,有选择	游戏者在所属的教室中,魅力超过250之时,自己是男性的情况下,和NPC的任何人在一起,只有1次
397	壬生屋进行有关会话的说明	3月10日以后的会话事件和壬生屋进行对话之时,只有1次	3月19日以后,4月4日之前,和泷川进行对话之时,只有1次
398	疑问	ののみ探听物价上涨的理由	3月25日以后,和ののみ进行对话,只有1次,直至4月4日之前
399	中村的懊恼	中村为砂糖的涨价而苦恼,有选择	3月28日以后,在教室中,和中村进入同一地图之时,只有1次
400	深夜的先生	和老师进行有关工作和娱乐的对话,有选择	23时以后,在游戏者工作的地方和老师进行对话,还会再发生,1日1次
401	战争的方针	有关和茜将战斗进行到底的对话,有选择	在有电视的房间中和茜相遇,直至5月1日之前,只有1次
402	进升	祝贺某人的进升	某人进升之时,师生座谈之时
403	授业1	在上课时玩耍,有选择	???
404	授业2	在上课时确认爱,有选择	???
405	授业3	在上课时传信,有选择	???
406	窗外1	看见樱花正在盛开	上课事件,窗外表示(1),3月31日~4月3日,有1/3的发生率
407	窗外2	看邮街道上升起浓烟	上课事件,窗外表示(2),自军不利(战略战斗力比在2:8以上)之时,有1/3的发生率
408	窗外3	看到女校的体育课	上课事件,窗外表示(3),晴天之时
409	窗外4	看到阴沉沉的天空	上课事件,窗外表示(4),阴天之时
410	窗外5	看到正在下雨	上课事件,窗外表示(5),下雨时
411	窗外6	看到因台风的肆虐而变得荒芜的外面	上课事件,窗外表示(6),刮台风时
412	结果	老师发布测验的结果	上课事件,上课开始前有30%的发生率
413	田代进升	田代送来进升的祝贺	EV402之后,从田代那里得到70以上的友情评价时,和田代进行对话,只有1次
414	シャワー室	偷窥浴室,有选择	调查浴室的墙壁之时,只有1次
415	新井木的风	看到被风追着的新井木	刮台风时,在校园里和新井木进入同一地图,只有1次
416	勋章授予	得到勋章,内容会根据勋章的种类而变化	勋章授与事件
417	深夜的来须	有关来须和人的回忆的对话	和来须的约会水平达到3之后,只有1次
418	一起训练	和某人一起训练,有选择	提案一起训练时的事件
419	通信	善行向新委员长提建议	EV366之后的7日之后,只有1次
420	特别提案	进行分别的提案	进行分别提案时的事件
421	ブータ	ブータ哈欠连天的望向这边	和ブータ进入同一地图之时的事件,有1/60的再发生率
422	守夜	ブータ和猫儿们一起眺望朝日	直至天亮之前都粘在一起,只有1次
423	装甲脱落	士魂号的装甲落到田边手中,有选择	和田边进入同一地图
424	第一种接近遭遇	映探听小队的情况,有选择	4月20日以后,进入女校的走廊,只有1次
425	第二种接近遭遇	和映进行有关带备的对话,有选择	EV424的2日以后,进入女校的走廊,只有1次
426	第三种接近遭遇	和得到战车章的映进行对话	EV425的2日以后,进入女校的走廊,只有1次
427	映 死亡	得知映死亡的事情	EV426的2日以后,进入女校的走廊,只有1次

NO.	事件名称	内容	发生条件
428	体育祭前	女校的学生们正在忙于体育节目的准备	5月6日,在女校的走廊中行走,只有1次
429	女子学校学生	主人公感觉到女校的活跃	在女校的走郎中行走,每切换1次地图便会有1/80的发生率,还会再发生
430	亲卫队	主人公的亲卫队成立	游戏得(男)的魅力超过300之时,有1/5的发生率,还会再发生
431	破弃	将不可能修复的ウォテードレス进行废弃处理	4月6日以后,有1/10的发生率,还会再发生
432	士魂号交换	将不能够使用的士魂号和预备机体进行交换	在现在正在使用的士魂号的故障达到7个以上之时,还会再发生
433	デート	主人公和田代在约会过程中的对话,有选择	晚上和田代的约会水平达到2之时,只有1次
434	改装命令	本田老师讲述有关士魂号的装甲改装的事情	在会议中,改装命令生效之后的师生座谈开始之时,还会再发生
435	调整命令	本田老师或坂上老师发出物资调配命令	在会议中,决定调配物资之后的理由生座谈开始之时,还会再发生
436	强夺	本田老师夸奖调配物资的主人公	物资调配命令之后,拥有被命令拥有的物品之时,和本田进行对话,(这个事件在NPC对NPC之间不会发生)
437	配制	有关配置转换的说明	转换配置,回合开始时
438	出击	在教室集合全体人员,准备出击	出击时的事件,
439	模拟格斗战	和对战对手的对话	在会议中决定模拟格斗战的翌日。事件开始这后便会自然而然的结束,还会再发生
440	金钱募集活动	有关募损活动的对话	事件系特别议题"之1",事件开始之后便会自己而然的结束,只有1次
441	炊烟	本田老师和委员长有关向灾民舍饭的对话	事件系特别议题"之2",粮食困难的瓶题发生,1日开始前的事件,只有1次
442	食粮	粮食不足的通知	在作战会议中,直至向灾民舍饭的提议通过为止
443	国王游戏	本田、芳野、学生们的大王游戏,有选择	师生座谈之后,事件系特别议题"之3",4月以后在作战会议中出现议题,只有1次,只在游戏第1周发生
444	国王游戏完成	满足大王游戏中所指定的胜利条件之后便可赚取礼物	大王游戏之后,在"提案、礼物"中将中国旗袍交给芳野之后,和本田进行对话
445	狮子勋章	恋人战死,受伤的狮子章成为遗物	得到ウーンズライオン后,游戏者和其获得者成为好朋友/恋人以上的关系时,事件开始
446	特别制作	制作小甜饼干,有选择	调查能够做饭的场所,还会再发生
447	出击	有关出击的状态况说明	自由加合出击时的事件(没有特定的人物)
448	出会	主人公在打工的地方结识同一分校的学生	和别的NPC一起同时开始打工,只有1次
449	テート(1)	和约会对手的对话	约会事件LV1,在不是恋人未满的状态下的约会,地图外约会
450	テート(2)	士气向上周的报告	约会事件LV.1,以非恋人状态在地图内约会。1日1回,地点依情况而定
451	テート(3)	士气向上周的结束报告	约会事件LV.2,以恋人状态约会,地图外约会约会事件LV.2,以恋人状态地图内约会,1日1回
452	テート(4)	受到10天的谨慎处分	约会事件LV.2以恋人状态地图内约会,1日1回
453	テート(5)	与却野营的学生谈话	约会事件LV.3,以恋人状态约会,地图外约会
454	旅游	与其他班学生会话,有选择	和大家一起玩时有约会事件
455	食粮问题1	与修理校舍的各人物谈话	发生粮食问题后,与中村、田边、泷川、ヨーコ、善行中任何一人谈话,可保1/5的再起确章,各人物只一次
456	食粮问题2	考试(英语、国语、数1&数2、社会、生物)	决定赈济后,没有土豆
457	争夺战	来自熊本的撤退报告	有两名与玩家关系未到恋爱时,玩家与2人同时在地图上时发生。但也不会发生吃醋状态
458	一起工作	关于掩护乘坐负伤机飞机的准龙师的事和委员长谈话	通过一同工作的提案
459	模范演习	关于最后命令和本田,坂上谈话	会议上决定模范演舞练习的次日早晨,会再出现。
460	训练强化	关于到达的士翼号和本田,坂上谈话	会议上决定训练的强化周时的HOMEROOM后。
461	训练强化结束	和本田、芳野去看到达的士翼号	决定强化训练的事件后的6天结束时
462	特别训练	老师送参加最后工作战的学生	会议上决定消灭迟到周时的HOMEROOM后
463	特别训练结束	放弃机体撤退,老师在等	决定消灭迟到周的事件后的6天结束时
464	士气训练	把被拜托的东西交给当事人	会议上决定士气向上周的HOMEROOM后
465	士气训练结束	因所持物品与所说不同,面对当事人无话可说	决定士气向上周事件后的6天结束时
466	处分	将所持重要物品交给当事人	会议上决定结OO(人物名)处分后
467	角色	在HOME ROOM告诉老师进人战争状态	会决定野营后的次日,会再发生
468	交流会	田边被装饰领带的玻璃割伤	会议上决定交流会的次日,会再发生
469	学校修理	回家时房子着火	会议上决定修理校舍的次日,会再发生
470	学习	一边哭一边写家帐薄	上课中,考试事件,月末HOMEROOM后。
471	撤退通知	给看来很可怜的老人钱	4月30日早上HOMEROOM次,战况对人类不到
472	最后的命令	田边给远坂礼物	EV471后的5月3日,早上HOMEROOM,只一次
473	最后的命令2	和本田老师谈人数明显减少	EV471后的5月4日,早上HOMEROOM,只一次
474	最后的货物	中村和岩田盯住袜子	EV471后的5月5日,1天开始时,只一次
475	士翼号	中村和岩田得到袜子	吊起士翼号时的事件,只一次
476	熊本撤退战	收集所有的袜子	EV471后的5月10日,1天结束时,只一次
477	熊本撤退战	因味道太臭中村昏迷	20回合结束熊本撤退战,只一次
478	取特定物品	中村,泷川去偷女校的袜子	接受提案"拿着",次日提案者有所持必要物品时,会再发生
479	失误	中村和岩田盯住田边的袜子	被NPC拜托时,提案"拿着"的次日和NPC说话(拿着与所说的不同东西)会再发生
480	正确后的结果	为守住田边的袜子远坂和他们对决	提案"拿着的次日与受委托的NPC谈话
481	战争开始	中村、岩果虽得全部袜子却被背叛了	游戏第二周,4月6日早上的HOMEROOM
482	特别事件	大家变得冷淡起来	用田边PLAY时,EV188后1天开始时,只一次
483	田边的不幸1	大家变得亲切起来	EV482后的2天后,1天结束时,EV486后不会发生
484	田边的不幸2	新井木说是你的FANS	EV483后的2天后,1天结束时,EV486后不会发生
485	田边的不幸3	森说是你的FANS	EV484后的2天后,1天结束时,EV486后不会发生
486	本田先生	奈野美说是你的FANS	EV482后,有イカスネクタイ的边田和远坂谈话只一次
487	安静的夜晚	加藤说是你的FANS	减少3人以上的HOMEROOM事件,只一次
488	特别事件—中村	泷川说是你的FANS	EV494结束后一天开始时,只一次
489	特别事件—中村	有人被说成是不干活的人	EV488得到袜子后的事件,只一次
490	特别事件—中村	当委员长因评价低而生气	EV489结束2天后开始,只一次
491	诞生	被指责上个周日去约会	中村使用袜子时,只一次
492	特别事件第二回	漏雨、生活环境恶化	EV491结束的次日上装配式校舍2层,只一次
493	特别事件第三回	生活环境恶化、体力、士气低下	EV492结束的日子(中村与田边无恋爱关系)
494	特别事件第三回	恶意的谣言流传之事败露	EV493后,田边和中村进人同一地图,只一次
495	特别事件最终回	发生争执、并产生连锁反应	EV490后,中村集全所有袜子,只一次
496	讨厌	ヨーコ来扫除、洗濯、做饭	玩家发言力居劣势时,1回合只有1回
497	喜欢	发生争执、产生连锁反应	玩家发言力达1500以上,工作部评价S状态,1/60的发生确率,会再起

NO.	事件名称	内容	发生条件
498	对话事件(新井木)	不利于人类的 ENDING	只一次,发言力超过 1000,和新井木同一地图,1/20 确率
499	对话特别事件(森)	人类有利的 ENDING	只一次,发言力超过 2000 和森同一地图,1/20 确率
500	对话特别事件(ファン)	战斗力 B	只一次,发言力超过 1600 和奈野美同一地图,1/20 确率
501	对话特别事件(加藤)	战斗力 A	只一次,发言力超过 2500 和加藤同一地图,1/20 确率
502	对话特别事件(泷川)	战斗力 S,玩家和各人物随之	只一次,发言力超过 1200 和泷川同一地图,1/20 确率
503	特别工作	各人物随后	3 月 31 日后有玩家以外被工作评价为正的人,与泷川、新井木、壬生屋、石津随便一人谈话,1/10 确率,会再发生
504	委员长	刺杀加藤	3 月 31 日后玩家是委员长时,部署评价为 E 后与森、村、狩谷、善行随便一说话,1/5 确率,会再发生
505	战队善行	搞错厕所要小心	谈话对像是善行・原・若宫,但上周日的约会对像不是他们,只一次
506	雨后	选择告白(依现在关系判定)	游戏第一周结成部队后,下雨日结束时,游戏第二周再下森会再发生
507	恶劣的环境	传言 NPC 间有告白过	生活环境是 E 时一天开始时,会再发生
508	说教	打坂上	玩家造谣生事 1/10 确率,3 月 25 日以后发生,HOMEROOM 后
509	特别事件的余波	各人物来告白,可选择	争执结束后发生,会再发生(用 1 回)
510	效果	被人发现高卖、追、有选择	ヨーコ处于幸福状态开始日的事件、晴天,只一次
511	进升	发表各角色配属场所	上奏中村,新井木,玩家以外的人升职,同日又与中村、新井进入同一地图,只一次
512	特别能量	听学生关于教学的感想	TIME UP 时的 ENDING 不利于人类
513	特别能量	和芳野来校	TIME UP 时的 ENDING 战力对人类有利
514	特别能量	本田的自我介绍	个人 ENDING TIME UP 时 NDING,战斗力 B 以下
515	特别能量	坂上的自我介绍和战术	个人 ENDING TIME UP 时的 ENDING,战斗力 A
516	特别能量	说明士魂号特征和战斗方法	个人 ENDING TIME UP 时的 ENDING,战斗力 S
517	个人事件继续	说明各幻兽的特征和打倒方法	个人 ENDING 继续
518	仇讨	说明士魂号的武装	OO 战后,答本田的问"击つ"
519	异性初会的场合	说明移动	进入异性厕所有人的情况下
520	NPC 告白	说明巨型火箭	告白事件,与对方非恋人状态,对方比自己爱情评价高,暖昧气氛强
521	NPC 告白	说明巨型アサルト	有 NPC 同士告白的回合后的回合,与原、加藤、壬生屋、新井木、若宫、善行、中村、泷川谈话
522	强制中了	说明士魂号的修证	第二周,与坂上谈多次后质问他他答"は?"
523	告白	说明超硬度大太刀	NPC 告白事件,夜晚以外在自己教室里,对方非恋人关系,爱情评价比自己的高
524	万引	说明驾驶舱的调整	商卖事件,拿着未负帐商品走出去时
525	部署发表	说明盾	游戏第二周,3 月 4 日午后的 HOMEROOM 内
526	授业后特别对话	说明烟	限定 3 月 4 日,EV528 后,与班上同学谈话
527	人学	说明肉博战	游戏第一周开始时
528	本田最初的授业	说明移动和攻击	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
529	坂上最初的授业	说明射击和弹药交换	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
530	士魂号介绍	实地训练	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
531	幻兽特征	限界突破	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
532	士魂号武器界介绍	简短说明	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
533	机动战略	部队基本编成	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
534	武器运用战术	本田会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
535	武器运用战术	本田会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
536	士魂号修理	本田会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
537	超硬度大太刀的应用	本田会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
538	调整	本田会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
539	无装备的战术	本田会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
540	烟雾弹头	坂上会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
541	特别说明	坂上会话	游戏第一周课上,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
542	最初的阵地训练	坂上会话	战斗训练,3 月 6 日后出 HOMEROOM,只一次
543	射击和切换弹仓	坂上会话	战斗训练,EV542 后,出 HOMEROOM 发生,只一次
544	与约会的人谈话	接受最终考试	战斗训练考试 EV543 后,出 HOMEROOM 发生,只 1 次
545	与约会的人谈话	说明先行入力	游戏第一周课程,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
546	与约会的人谈话	说明指令缩短	游戏第一周课程,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
547	与约会的人谈话	教授部队基本编成方法	游戏第一周课程,在游戏进行多次以后会出现简化的选择,这时可以完全跳过
548	和仲间一起去玩	进行士官教育	玩家当上委员长,与本田会话,只一次
549	关于食品问题和各个人物会话(田边、泷川、ヨーユ、善行)	说明司令官一职	EV548 后玩家是委员长时与本田会话,只一次
550	关于食品题题和本田老师和芳野老师谈话	说明指示等提案	EV549 后玩家是委员长时与本田会话,只一次
551	与争夺主人公的 2 人谈话,选择	说明司令官一职	EV550 后玩家是委员长时与本田会话,只一次
552	与恋人一同工作时会话,选择	复司司令官一职	EV551 后玩家是委员长时与本田会话,只一次
553	练习模范演舞,判定成功失败	本田认为战况严峻	EV565 后与本田谈话,只一次
554	强化训练周的报告	进行士官教育	玩家当上委员长,与坂上谈话,只一次
555	强化训练周的结束报告	说明士官	EV554 后,(玩家当上委员长时)与坂上谈话,只一次
556	消灭迟到周的报告	说明司令一职	EV555 的一日后,(玩家当上委员长时)与坂上谈话,只一次
557	消灭迟到周的结束报告	说明转战	EV556 的一日后,(玩家当上委员长时)与坂上谈话,只一次
558	坂上会话	再一次听说明司令一职	EV557 后,(玩家当上委员长时)与坂上谈话,只一次
559	坂上会话	坂上教授战术	EV529 后与坂上谈话,只一次
560	坂上会话	坂上说最重要的是活下来	EV565 后与坂上谈话,只一次
561	芳野会话	初次与芳野谈话	3 月 4 日初次与芳野谈话,只一次
562	芳野会话	听芳野谈好校战年驾驶	EV561 后与芳野谈话,只一次
563	授业复习	再听一次本田讲的课	EV531 后,与本田谈话,确率 1/6,只 1 回
564	授业复习	再听一次坂上讲的课	EV529 后,与坂上变话,确率 1/6,只 1 回
565	实战基地合格	以现在状态决定投入实战	EV554 实战训练考试合格后次日的 HOMEROOM
566	舞会话	为了公平向舞问知识和经验	EV277 后与舞谈话,只一次
567	舞会话	舞说士魂号会说话	EV570 后与舞谈话,只一次

NO.	事件名称	内容	发生条件
568	泷川自我介绍	说与泷川友好相处	初次见泷川时,只一闪
569	泷川会话	泷川部队设宫委员长和委员就要来了	EV565 后与泷川谈话,只一次
570	泷川会话	泷川说士魂号很悲伤	EV609 后与泷川谈话,只一次
571	泷川会话	泷川想交女朋友,向你请教	EV589 后与泷川谈话,只一次
572	泷川会话	说一起去找女孩,提案有一起去玩	EV571 后与泷川谈话,只一次
573	泷川会话	得到士魂徽章后与泷川谈话,要一同达到 S 级	EV544 考试合格,得到士魂徽章和泷川谈话事件,只一次
574	壬生屋会话	与壬生屋初次谈话	初次见壬生屋,只一次
575	壬生屋会话	壬生屋说机体会悲伤	EV609 后与壬生屋谈话,只一次
576	濑户口对话后壬生屋会话	壬生屋对被濑户口抱住误后	EV593 后与壬生屋谈话,只一次
577	濑户口对话后壬生屋会话	壬生屋认为男人不该嬉皮笑脸	EV576 后与壬生屋谈话,只一次
578	善行登场	命令善行开始全体人员评价到 A	EV544 实地训练合格 2 日后的 HOMEROOM,只一次
579	善行会话	善行要求认真练习	EV578,早上在 HOMEROOM,体力、气力、运动力有一个都没达到 A 时
580	若宫会话	从若宫开始说明情况和训练场所	EV578 后,EV581 发生
581	若宫会话	从若宫那里买"铁アレイ"式三明治	EV578 后与若宫谈话,回合开始到 19 时和 EV578 同回合会再发生
582	若宫会话	若宫说要教个在自由时间玩的方式	EV578 后,与若宫谈话,只一次
583	若宫会话	若宫说原是一个怪女人	EV599 后,与若宫谈话,只一次
584	若宫会话	劝若宫加人原素子后授会	EV578 后,与若宫谈话,只一次
585	补给	善行说军衔越高工资越高,要好好训练	EV578 后(只限于与 EV578 同一回合会再发生),19 日前与善行谈话
586	自由训练两日后	泷川说要好好训练	EV579 后与泷川谈话,19 时前,只一次
587	自由训练两日后	从舞处学来有效率的体力训练方法	EV579 后与舞谈话,19 时前,只一次
588	自由训练两日后	壬生屋说有空要多训练	EV579 后与壬生屋谈话,19 时前,只一次
589	事物所官员	善行介绍濑户口、加藤、奈野美	EV578 后,早上在 HOMEROOM,体力、气力、运动力都达到 A
590	年龄的讨论	问奈野美的年龄	EV38 后,与奈野美谈话,只一次
591	加藤的会话	听说加藤出身熊本,在找打工的差事	与加藤初次谈话,只一次
592	加藤的两回对话	加藤打工作的机会	EV591 的次日,和加藤谈话,只一次
593	濑户口的会话	抱濑户口带来的孩子被壬生屋看见	初次与濑户口谈话,只一次
594	濑户口的会话	从濑户口那里学フアジー	EV595 后与濑户口谈话,只一次
595	濑户口的会话 2	濑户口认为人爱开玩笑有趣	和濑户口第二次谈话时,只一次
596	森的会话	森认为自己是驾驶员是主人公,看不起不整备就不出击的人	和森初次谈话时,只一次
597	森的会话 2	森说讨厌纠缠不休的人	EV596 后与森谈话,只一次
598	原 登场	将原带来设宫委员长处	EV589 的两天后 18 时后,在地图上移动时
599	整备队到来	整备队到达,善行与原会晤	继续 EV598(整备员到达地点)
600	整备队士魂号	设置士魂号的整备帐蓬	继续 EV599
601	整备设制完了	士魂号的整备帐蓬完毕,分班广播	EV599 后的 1 日开始时
602	整备设制完了	善行说准备出击日期的决定	EV599 后的 2 日・朝在 HOMEROOM
603	对话后事件发生	善行说是好调整士魂号驾驶舱	EV599 后 1 天与善行谈话,19 时前,只一次
604	对话后事件发生	若宫谈进行运动力和体力训练	EV599 后 1 天与若宫谈话,19 时前,只一次
605	战斗前若宫对话	若宫说明战斗时的心理准备	EV602 后与若宫谈话,19 时前,只一次
606	战斗开始一回合后事件发生	说明战斗开始的准备和胜利目的	EV602 后发生日的次日(战斗开始)1 日开始时
607	战斗开始三回合后事件发生	由于孩子逃跑迟缓,发布全军突击命令	EV606 的战斗第三回合的事件
608	胜利	向关行报告战斗胜利	EV606 战斗结束后
609	最初战斗后事件发生	今天开始实战,谈注意体力和气力	EV606 后一天开始时,只一次
610	善行会话	与善行谈话尽可能了解幻兽的事情	和善行的关系到好友后与他谈话,只一次
611	实战开始后舞的会话	从舞处听有关士魂号复座型的事	EV609 后与舞谈话,只一次
612	全授业终了后	坂上说为了将来要擅用战术成为名将	EV541 后与坂上谈话,只一次
613	最初休息日	教给泷川过周日的办法	3 月 7 日一天开始时
614	回家	与各角色谈话一同回家	限定 3 月 4 日,16 时 15 分以上后与人谈话
615	星期日	告诉泷川周中以移动的场所	EV613 后,去"下通リアーケート",只一次
616	特别会话事件	放学后和各角色谈话	EV565 后(同日),与同学谈话(舞、泷川、壬生屋)
617	初阵	最初的战斗前两各角色说一句话	EV602 后(同日),谈话(泷川、舞、善行、濑户口、奈野美、加藤、原、森、本田、坂上、芳野)
618	没有胜利	和各角色谈话,战斗胜利	战况变化后(人类优势)的 1 日内,只一次(以后未发生战况转优也是)
619	胶着状态	和各角色谈话,战斗胶灼	战况变化后(相持状态)的 1 日内,只一次(以后未发生战况相持也是)
620	形式危机	和各角色谈话,无食品、弹药、战况不利	战况变化后(形势不利)的 1 日内,只一次(以后未发生战况不利也是)
621	失败后	本田说再考一次试	EV544 考试失败,和本田谈话(若未及格)
622	准龙师登场	准龙师就任,说明部队工作,教授陈情方法	EV599 后次日的 HOMEROOM
623	特别集训	和壬生屋一同进行运动力训练	EV544 考试不合格时与壬生屋谈话,只一次
624	图书馆事件	图书馆碰见舞,两人约会	EV544 后的休息日,与舞谈话,只一次
625	星期日宣言	速水说周日无事可做	3 月 14 日一天开始时
626	与本田的对话事件	本田谈自己的课程	EV528 后,与本田谈话,只一次,3 月 4 日结束前
627	技能的获得事件	泷川说想找个普通人谈恋爱	3 月 13 日以后就和泷川谈话,只一次
628	复活	舞说明"雾团氛系统"	"雾团气"复活事件(游戏第一周)EV348 后一日后,与舞谈话,只一次
629	结晶	舞说明多用结晶,提案氛围的变化	EV628"雾团氛"复活后,与舞谈话,只一次
630	提案	舞谈如果擅于提案	EV629 后与舞谈话,只一闪
631	没有发现	奈野美说明"看见"	看见的说明(第一周),EV590 后,与奈野美谈话,只一次
632	没有发现	奈野美再度说明"看见	EV631"看见"复活后"确率 1/16,与奈野美谈话,只一次
633	各角色特别事件	早上和各角色谈话向教室移动	HOMEROOM 前,早 9 时前谈话发生,平时里,会再发生。
634	整备	原说明整备	EV633 后与原会话,确率 1/16
635	加藤的会话	调查和加藤壬生屋一起时的讨厌度	EV599 后,进入有加藤,壬生屋的地图只一次
636	善行会话事件发生	善行说今天可以回去	EV578 至 EV589 间,16 时后,体力、气力、运动力都 到 A 时与善行谈话

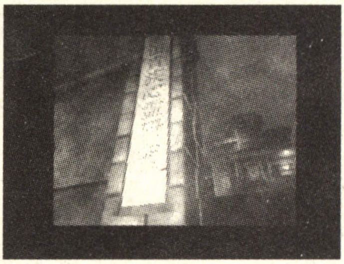
这里是道具的完全收录

アイテム名	价值	売值	
发か伸びる人形	1000	-	气力减少 10
自爆装置	-	-	体力减少 100
テレポートパス	-	-	做为超常能力使用之后,能够瞬间移动到想要前往的场所
テレパスセル	-	-	做为超常能力使用之后,感应能力会变敏捷
ネットワークセル	-	10000	拥有之后,能够使用别的程序
ウイルスセル	-	-	能够消费别人的发言力
グームセル	-	-	填充空条时间的游戏,经过 10 分钟
カロリー计算セル	-	-	实用软件,能够回答女生永远的课题
表计算セル	-	-	实用软件,能够进行各种各样复杂的计算
バーチャルペット	-	-	电脑宠物
ブレイン・ハレルャ	250000	25000	能够使非法的心情变好的程序
砂糖	22500	-	在战争状态下,价格暴涨的调味料
クッキーの素	200	-	能够在厨房制作小甜饼干
ジャガイモ 60KG	6000	-	大家的粮食
月刊主妇の亲友	500	-	传授扫除清洗生活的智慧!卫生官的工作性能 +50
周刊ラリアット	500	-	职业摔跤杂志,最适合当作礼物
ホラー小说	500	-	恐怖杂志,用做礼物!
周刊マガテー	300	-	颇受欢迎的少年漫画杂志,礼物用
周刊トレンディー	500	-	时装杂志,礼物用
少女漫画杂志	500	-	少女漫画杂志,有兴趣的人可以读一下
ガンバレ攻略本	-	-	攻略书!其中有秘密(?)的技巧!?
きわどい水着	3000	3000	大胆暴露的游泳衣,效果不明
体操服	1000	1000	体操服,有些暖和……
**の日记帐	3000	-	记有许多的秘密,只此而已
**の靴下	-	100	闻到臭味的瞬间会晕倒
**の写真	-	-	只是照片而已,即使使用也只是对着照片发牢骚而已
ボウリング券	-	-	保龄球馆的免费人场券
プールチケット	-	-	约会物品,游泳场的免费券
サッカーチケット	-	-	约会物品,职业足球联赛的人场券
映画のチケット	-	-	约会物品,电影票
博物馆の人场券	-	-	约会物品,熊本博物馆的人场券
可爱いレターセット	200	-	书写没有落款的信
ちょっとHビデオ	5000	-	名字是"女教师 2"!实际上是欺诈录像带
怪しいビデオ	5000	-	ゾンビ在墓的周围跳舞而已,看完之后会怒气上升
すごい絵	-	-	很棒的画,可以使心情平静
手下な絵	-	-	看到之后,心情会变得不好
ぬいぐるみ	1000	-	小猫的玩偶,很可爱!只此而已
ウサギさんの人形	300	-	可爱的吉祥物,只会笑而已
心灵写真	-	-	墙壁上能够映出脸
家族の写真	-	-	看到照片之后会流泪
紫水晶	30000	-	看到之后,心情会平静
?????しい宝石	10000	10000	放出刺人光辉的宝石,看到之后会很不舒服
赤い花束	-	-	礼物物品,趁着没有枯萎的时候使用
花の鉢植え	1000	-	漂亮的盆栽,用途不明
枯れた花束	-	-	红色花束的结果
纸飞行机	100	-	能够飞得很远的纸飞机,只此而已
金の延べ棒	-	1000000	黄金的铸块,只限于出售,标价 100 万日圆!
てるてる坊主	100	-	田边做的扫晴娘,能够止雨
猫笛	100	-	传说中的能够叫猫的哨子
スポーツ用车椅子	300000	-	轻便、结实的椅子,用做给狩谷的礼物?
デジタルカメラ	100000	-	能够拍照片
坏れた眼镜	-	-	田边经常戴着,没用
迷刀鬼しばき	-	-	被诅咒的物品,持有之后就会有损失!?
マタタビ	300	-	给猫的礼物物品
小さい纸切れ	-	-	拥有之后便能够在考试中活跃
油绘セット	10000	-	能够画画,能够耗费 3 个小时的物品
バスケットボール	5000	-	打篮球的物品
救急箱	5000	-	拥有之后便不能向学校请病假
杂きん	100	100	只是抹布而已,闻起来很臭!
牛乳を吸った杂巾	-	0	使用之后,气力会减少 30

アイテム名	价值	売值	
手作り弁当	-	-	体力、气力回复 200
弁当三人前	-	-	体力、气力回复 400,姑且不论味道,量倒是很多
**のお弁当	-	-	体力、气力回复 150,"回藤的便当"和"舞的便当"等
かわいいおべんと	-	-	体力、气力回复 100
质素なお弁当	-	-	体力、气力回复 80
サンドイッチ	300	-	体力、气力回复 150,因为是生食,所以要尽快享用
猫饵マグロ味	200	-	体力、气力回复 100,猫食,能够食用
裏やきそばパン	2500	-	体力、气力回复 250
やきそばパン	250	-	体力、气力回复 250
ツナ缶	200	-	体力、气力回复 80
ハンバーガー	200	-	体力、气力回复 130
映の特制クッキー	-	-	体力、气力回复 250,映亲手做的!耐存的食物
ショートケーキ	250	-	体力回复 100
チョコレート	200	-	体力回复 200
カップ面	250	-	体力回复 300,能够保存的食物
ホットドッグ	230	-	体力回复 500,啊!好烫!
特制クッキー	-	-	体力回复 50,以小甜饼干为原料而制作的
キャンディ	300	-	气力回复 200
スイカ	1000	-	气力回复 600,正适合时的时候
シュークリーム	100	-	气力回复 150
ポテトチップ	150	-	气力回复 300
自动情报收集セル	-	10000	发言力上升,能够自动的收集情报
电子妖精	100000	-	发言力上升,在军事上也可以使用电脑巡回兵器
热血饮料ファイト	5000	-	喝掉之后,战斗力的最大值会上升 50
机动饮料ムーブ	5000	-	喝掉之后,运动力的最大值会上升 50
安产のお守り	5000	-	拥有之后,气力的最大值会上升 35
コーヒー	100	-	喝掉之后,士气会稍稍有些提高,只是稍稍而已……
牛乳	85	-	喝掉之后,体力的最大值会稍稍有些提高
コーラ	100	-	喝掉之后,气力的最大值会稍稍有些提高
红茶	100	-	喝掉之后,智力会稍稍有些提高
若宫のビキニパンツ	100	-	拥有之后,运动会上升 25
麦わら帽子	1000	-	拥有之后,魅力会上升 15
チャイナドレス	10000	-	拥有之后,魅力会上升 30
リボン(ののみ)	-	-	拥有之后,魅力会上升 30
来须の帽子	-	-	拥有之后,战斗时的攻击力会上升 255
ライダーグローブ	-	-	拥有之后,战斗时的攻击力会上升 255
イカスネクタイ	20000	-	拥有这后,魅力会上升 45
教科书	3000	-	拥有之后,智力会上升 100
ノート	160	-	拥有这后,智力会上升
シャーペン	120	-	拥有之后,智力会上升
ラブレター	-	-	拥有之后,魅力会上升
ハリセン	-	-	拥有之后,士气会上升 5
みんなと撮った写真	-	-	使用之后,士气分上升 10
イヤリング	1000	-	拥有之后,魅力会上升 10
猫の首轮	-	-	在拥有的期间,全部的能力会上升 255
洗濯洗剂	1000	-	卫生官的工作性能会上升 50
サングラス	5000	-	拥有之后,体力的最大值会上升 50
よく效く药	-	-	使用之后,智力会上升 50,加藤家秘传的万能药
合格祈愿のお守り	3000	-	拥有之后,智力的训练效果会提高到 1.5 倍
战术教本	10000	-	拥有之后,司令的训练效果会提高到 1.5 倍
白衣	3000	-	拥有之后,智力的训练效果会提高到 1.5 倍
エアミニマム	30000	-	拥有之后,体力的训练效果会提高到 1.5 倍
眼镜	-	-	拥有之后,智力的训练效果会提高到 1.5 倍
安っぽい指轮	3000	-	拥有之后,气力的训练效果会提高到 1.5 倍
铁アレイ	5000	-	拥有之后,体力的训练效果会提高到 1.5 倍
工具箱	5000	-	拥有之后,整备的工作交果会提高到 1.5 倍
ふりふりエプロン	24000	24000	拥有之后,魅力的训练效果会提高到 1.5 倍
おそろしい弁当	-	-	体力减少 100
危险な弁当	-	-	气力减少 100
危险なサンドイッチ	10	-	气力、体力减少 100
地狱クッキー	-	-	气力减少 200



灵刻 -池田贵族心灵研究所-



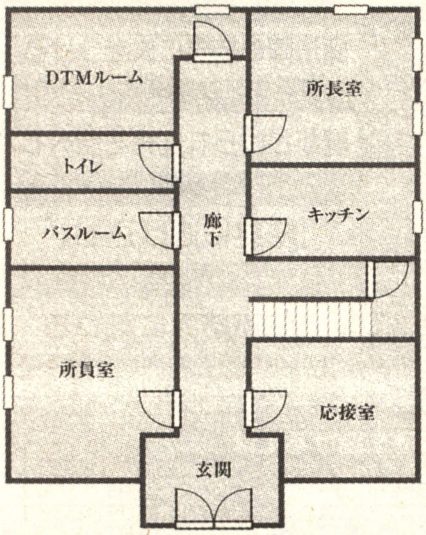
机种:PS 厂商:MEDIA FACTORY

发售日:10月26日 价格:5800日元

DETABASE名	入手要点・备注
咒文	DTM ROOM(1层)、照明ON:调查地板记录。拿到卡带"怪异消灭法"。
前世记忆	DTM ROOM(1层)、照明ON:在所长室拿到的卡带"退行催眠实验"重放。
G. E.	DTM ROOM(1层)、照明ON:重放CD后在DB上记录。
清め	厨房(1层):拿到盐以后记录。
血	厨房(1层)、照明ON:
饿鬼	厨房(1层):调查饿鬼凭依的冰箱后发生事件。
水	厨房(1层):凭依状态下调查杯子发生饮水事件。
カルマ(业)	玄关(1层):照明ON:调查玄关右面的印度魔人画后记录。
シャーマン	应接室(1层):进入后调查左边架子上的药壶记录。
チャクラ	应接室(1层)、照明ON:调查画记录。
ポルターガイスト	应接室(1层):凭依状态下手持蜡烛或者烛台进入后发生。
ダウジング	应接室(1层):调查电话附近的摆钟记录。
彼岸	应接室(1层):调查ヒガンバナ后记录。
生灵	所员室(1层):两次进入所员室发生事件记录。
除灵	所员室(1层)、照明ON:调查所员桌子上的除灵济照片和信记录。
地场	所员室(1层)、照明ON:调查所员桌子上的墓地照片记录。
因缘	所员室(1层)、照明ON:调查所员桌子上的报告书记录。
共时性	所长室(1层:调查桌子上控制器里的教会照片记录。
鬼门	所长室(1层)、照明ON:调查桌子上的方位磁石记录。
真言	所长室(1层)、照明ON:调查抽屉中写有梵文的纸张记录。
自动书记	所长室(1层)、照明ON:调查钢笔发生事件后记录。
灵障	所长室(1层)、照明ON:读所长桌子上的信后记录。
异臭	厕所(1层)、照明ON:凭依状态下进入发生事件在DB上记录。
色情因缘灵	浴室(1层)、照明ON:进入后自动发生事件在DB上记录。
十字路	走廊(1层)、照明ON:调查挂着的画后在DB上记录。
灵界	走廊(2层)、照明ON:装饰有洞窟和天使的画在调查后可记录。
曼荼罗	走廊(2层)、照明ON:调查装饰曼陀罗后记录。
幽体离脱	楼梯:狗叫事件结束以后想下楼时发生。
临死体验	楼梯:幽灵脱离后发生事件。终了后在DB追加记录。
予知	楼梯:第一次下楼时发生件在DB上记录。
怪音	楼梯:第一次上楼时发生件在DB上记录。
水子灵	保管室(2层):调查架子上的风扇后记录。
お地藏さま	保管室(2层):调查黑箱子里的三个地藏后记录。
魂(こん)	保管室(2层):进入后马上在右手的架子牌位处记录。
咒(のろい)	保管室(2层)、照明ON:调查矮架子上的木箱后记录。
鬼	保管室(2层):调查牌位附近的木雕后在DB上记录。
护符	保管室(2层):调查床上后拿到护符后记录。
供养	保管室(2层):调查架子上的陶器佛像记录。
印	保管室(2层):调查矮架子上的和纸记录。
物质化现象	暗室(2层)、照明ON:调查照片后记录。
オーラ	暗室(2层)、照明ON:调查照有放射状红光和青光的照片后记录。
石	交灵室(2层)、照明ON:调查装有石头的木箱。
コックリさん	交灵室(2层)、照明ON:调查桌子上的占卜盘记录。
守护灵	交灵室(2层):玩游戏三回发生事件后记录。

DETABASE名	入手要点・备注
形代	交灵室(2层):调查架子上的木质和纸质的玩具。
クリスタル	交灵室(2层)、照明OFF:熄灯后调查水晶球。
交灵会	交灵室(2层):从正面调查椅子。
タロット	交灵室(2层)、照明ON:调查塔罗牌或占卜。
おまじない	交灵室(2层):调查装饰有男女的蜡烛。
ラップ音	交灵室(2层):开门进入后马上听到。
朽废	交灵室(2层):调查椅子上的旧披巾。
占星术	交灵室(2层):调查架子上白纸制作的天宫图。
魔术	资料室(2层)、照明ON:调查左边里面书架上的书籍"GOETIA"。
アストラル	资料室(2层)、照明ON:调查左起第三个书架上的"アストラルの怪物"。
ヒーリング	资料室(2层)、照明ON:调查右起第二个书架上的"~・ヒーリング"
圣域	资料室(2层)、照明ON:调查左边第一个书架上的"~・圣域"
守护神	资料室(2层)、照明ON:调查左起第三个书架上的"守护心灵尊八真言咒"。
灵视	资料室(2层)、照明ON:调查左起第三个书架上的"灵视…世界"。
灵能力	资料室(2层)、照明ON:调查右起第二个书架上的"灵能力"。
发火现象	资料室(2层)、照明ON:调查暖炉。拿到椅子上的照片以后调查。
心灵手术	资料室(2层)、照明ON:调查储藏架上装有标本的储藏盒。
恶魔拔い	资料室(2层)、照明ON:调查储藏架拿到道具"圣水"。
エーテル	资料室(2层)、照明ON:调查储藏架上画有六角星的储藏盒。
人魂	阳台(2层):初次进入阳台后自动发生。
月	阳台(2层):狗叫事件后到阳台发生。
墓	阳台(2层):上一事件后进入阳台后记录。
アロマテラピー	卧室(2层):香炉内点燃香以后记录。
镜	卧室(2层):调查镜子。
十字架	卧室(2层):调查墙壁上银色十字架后记录。拿到十字架。
物	卧室(2层)、照明ON:打开厕所门后发生事件记录。
灵现象	卧室(2层)、照明ON:关上厕所门退出再次进入后记录。
圣书	卧室(2层)、照明ON:调查床附近的圣经。
予言	卧室(2层)、照明ON:再次调查圣经。
灵气	卧室(2层):初次进入卧室后记录。
梦	卧室(2层)、照明ON:在床上睡觉后发生。不熄灯不发生。
金缚り	卧室(2层)、照明OFF:上一事件发生后再次上床睡觉后发生。
式神	关闭的门(2层):调查床上的画。
发	关闭的门(2层):调查衣柜上的细长木箱。
浮游灵	关闭的门(2层):第一次进入关闭的门后发生。
狗神	关闭的门(2层)、照明ON:调查沙发上的木匠箱。
结界	屋根里部屋(3层):点燃蜡烛。
封印	屋根里部屋(3层):用"古めかしい键"打开上锁的箱子后记录。
怨念	屋根里部屋(3层):打倒结界内进入的人形后记录。
动物灵	地下室与楼梯:去地下室后记录"临死体验"后上二层发生。
自缚灵	地下室1(地下):上一事件后去地下室发生。
恶灵	地下室2(地下):调查墙壁上的洞穴发生事件。
心灵写真	各所:收集全部心灵写真后在DB上记录。
凭依	各所:在心灵SPOT被灵凭依后在DB上记录。

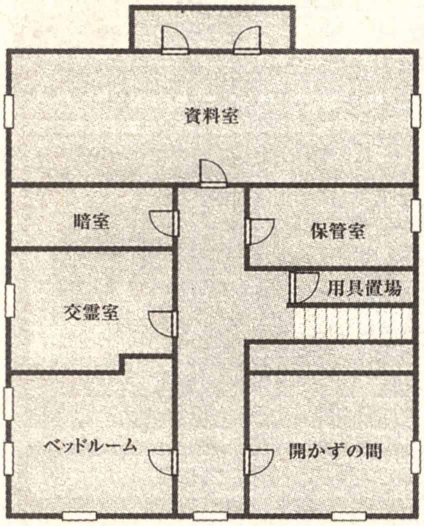
研究所一层



1F 的走法

首先要专心聚集物品，重点是要从调查位于接待室的所长（池田贵族）的照片开始。要一边逐渐的扩展行动范围一边聚集物品。在所长室中得到“カギの束”后便可以上到二层了。

研究所一层



2F 的走法

首先应该去的地方是放置用具的场所，如果在这里捡到手电筒的话，那么即使前往心灵 POINT 也不会被送回来。而且在交灵室中有蜡烛，如果将 1 层的烛台和打火机组合的话，那么便能够前往黑暗的地方，与一层相比，虽然二层的物品数量很少，但是能够被记录在 DB 中的情报却很多，所以要仔细的转一转。因为没有完成最初的心灵事件之后便不能进入位于深处的“开かずの间”，所以要在以后再进入。

研究所一层

道具名	入手场所	备注
カセット（怪异消灭法）	DTM 房间	在卡带中，调查后重放可在 DB 上记录“前世记忆”。
音乐 CD（异界の门）	DTM 房间	中间架子下数第二格调查后得到，用 CD 机重放。
所长室の键	应接室	进入后两次调查电话旁边的所长写真后发现。
音乐 CD（レクイエム）	应接室	凭灵状态下手持蜡烛或烛台进入后可能得到。
盐	厨房	拿到后可在 DB 上记录“清め”。
音乐 CD（失われた道）	所员室	调查左侧里面的 A 桌子，可以在 DTM 房间的 CD 机上使用。
研究所见取り图	所员室	在 E 桌子上，拿到后按开始键确认。
ミルラの香	所员室	调查 E 桌子后得到。可在二层卧室香炉中使用。
用具置き场の键	所员室	调查 F 桌子后得到。是取得储藏室怀中电灯的必要道具。
写真“拜む少女”	所员室	调查 D 桌子后得到。利用道具可以看照片。
写真“茂みの恶灵”	所员室	打开左侧附近 C 桌子的抽屉后可能得到。
音乐 CD（恶灵病栋）	所长室	从右边的抽屉里拿到。可在 DTM 房间重放。
音乐 CD（零刻）	所长室	调查中间架子下起第三格后得到。可用 CD 机重放。
写真（怯える眼）	所长室	调查桌子正面的抽屉后可得到。
键の束	所长室	桌子正面的抽屉中。这是调查二层必须的重要道具。
カセット（退行催眠实验）	所长室	在桌子上电脑控制器的内侧。
烛台	所长室	调查架子后取得。是使用蜡烛的必要道具。
ティユルの香	所长室	桌子正面抽屉中。在二层的卧室利用香炉可使用。
ビデオ（瞑想）	所长室	桌子的右抽屉中。可在 DTM 房间重放。
ライター	所长室	两次调查正面抽屉中的手枪手得到。
古めかしい键	走廊	调查装饰有十字路绘画的右下可能得到。
写真（五重塔）	走廊	调查通往地下室的走廊上装饰的绘画。

研究所一层

道具名	入手场所	备注
怀中电灯	储藏室	通过心灵点的必须品。
火搔き棒	资料室	暖炉附近。是去往屋根里部屋必要道具。
ロウソク	交灵室	调查架子可得到。与烛台结合使用。
写真“あるはずのない手”	资料室	暖炉前的椅子上。
写真“切坛の灵”	暗室	悬挂状态，调查即可。
写真“铃ヶ森の灵”	暗室	悬挂状态，调查即可。
写真“消えた足”	暗室	悬挂状态，调查即可。
写真“写し出された手”	暗室	悬挂状态，调查即可。
写真“漂う浮游灵”	廊下	落在地上，调查即可。
安息香	卧室	可在卧室的香炉中使用。
パチュリーの香	交灵室	可在卧室的香炉中使用。
カモミールの香	关上的门	可在卧室的香炉中使用。最后入手的香。
银の十字架	卧室	挂在墙上，调查即可。入后可在 DB 上记录“十字架”。
圣水	资料室	开门后右侧里面的储藏架上。得到后可在 DB 上记录“圣水”。
护符	保管室	得到后可在 DB 上记录“护符”。

CHECK POINT ①

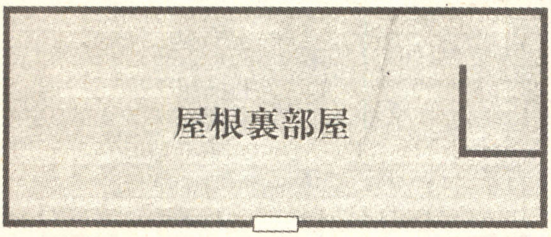
在全部的房间当中，只有在最大的资料室中备有大量的物品和 DB，别的房间中的物品和 DB 都不是很多。在资料室中，值得注意的是位于暖炉前的椅子。虽然堆积的书上放置有一张心灵写真，但是猛的一看也不会明白什么，所以要好好的进行调查。因为心灵写真聚集了位于研究所内的全部照片，而且是第一个被记录在 DB 中的特殊物品，所以一定不要错过。顺便说一句，在回收椅子上的照片之时，如果再调查暖炉的火焰的话，那么便会发生 DB“发火现象”的事件。

CHECK POINT ②

登上台阶，打开正面左侧的门之后便会进入交灵室，就像名字所示的那样，在这间房间中能够遭遇到各种各样的灵现象，所以除了进行 DB 的补充和物品的收集之外，游戏者还可以享受到许多乐趣。在 DB“守护灵”的事件发生之后，便可以与各种各样的灵进行互相通讯，而且有时也会和宇宙人进行接触。而且位于左边深处的塔罗牌在被记录进 DB 之后便能够进行调查，并且可以占卜自己担心的事情。掌握这些要素之后便能够熟练的进行游戏。

阁楼房间

如果按顺序走的话，那么最后一个能够到达的地方便是这个阁楼，使用在地下室中得到的“钉拔き”来打开“开かずの间”的门，使用在资料室中得到的“火搔き棒”从天井的台阶上走下之后便能够进入。



阁楼房间的走法

在阁楼房间中没有能够拾到的物品，其中只有三个 DB 而已，这里是为了完成 DB 而准备的房间，顺便说一句，从挂在一层走廊的墙壁上的画中取到的“古めかしい键”在这个场所是很必要的。

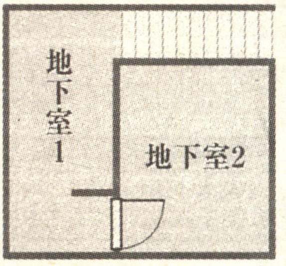
! 注意 GAME OVER

如果将在这里发生的事件弄错顺序的话，那么游戏便会进行得很困难，从而也就很容易的就 GAME OVER。因此，在来到此处之前，为了保险起见，我们推荐大家用接待室的电话存一下盘。如果能够按照右边的顺序来完成事件的话，那么便不会有问题。但是有一点是值得注意的，如果不能尽快的将魔法阵的蜡烛点亮的话，那么火会被某人给扑灭，只要有结界的话，那么便能够顺利完成。

魔法阵の结界に火をつける
↓
键がかけられた箱を调べる
↓
结界に逃げ入む
↓
人形が结界に触れる

地下室

如果没有完成第一的心灵 SPOT“狗鸣トンネル”的话，那么便不能点亮电灯，而且里面的房间也打不开。因此为了要得到重要物品，那么只有在满足一定条件之后再来到此处。



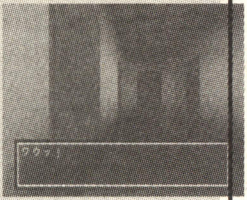
地下室的走法

右边记载了能够进入地下室 2 的条件，希望大家做一下参考。因为能够回收的二个物品都能够比较容易的就得到，所以这一点不必烦恼。能够打开第二层的“开かずの间”的“钉拔き”位于工具箱上，是一个像是银色荧火棒的东西。调查地下室 2 的墙壁上所打开的洞穴之后便会发生事件，完成事件之后便会被送回一层的接待室中，而挂钩便会自动到手。

道具名	入手场所	详细场所
钉拔き	地下室 2	在工具箱上，是进入 2 层“不开的门”的必要道具。
ペンダント	地下室 2	调查横洞后入手，可在 DB 上记录恶灵。

! 打开地下室 2 的门的条件

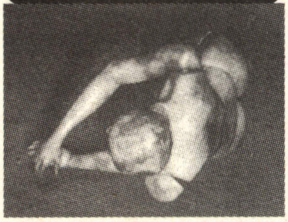
首先要前往地下室，马上返回之后便会听到狗吠声，转身之后便会看到一个黑色的房间。在这之后，如果不完成最初的心灵 SPOT“狗鸣トンネル”的话，那么便不能向前行进。如果完成的话，那么登上二层之后便会马上下来。之后便会发生从楼梯上落下的事件，能够体验到临死的感觉（记录进 DB）。这之后，再次登上二层之后，狗吠声还会响起，而且“动物灵”会被追加进 DB 中，从而能够第一次的进入地下。进入地下之后，这次会出现自傅灵，而且也会被记入 DB。自傅灵消失之后，照明便会恢复，从而也就能够进入地下室 2。虽然多少有些费事，但是为了顺利的进行事件，还希望大家多加努力。



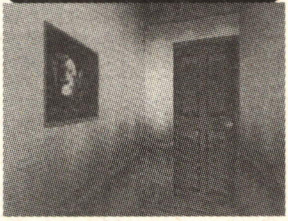
! 游戏的流程和前往结局的条件

基本上是要往来于“心灵研究所”和“心灵 SPOT”之间。主要是要进行收集物品的工作，以便完成心灵 SPOT，在心灵 SPOT 中，为了要让灵们成佛，游戏者有必要与他们进行各种各样的对话。在反复这二项内容的过程中，如果完成第三次的心灵 SPOT 之后便会终了。在门和楼梯的通道之处任意移动，在游戏开始 5 分钟之后便会发生前往心灵 SPOT 的事件。而且还有值得注意的是，从心灵 SPOT 那里返回之后的 5 分钟里，前往 SPOT 的移动便不会发生，请记住这一点。

研究所内部



心灵 SPOT



《八王子救急病院》完成的 ENDING

从下页开始来进行心灵 SPOT 的攻略!



从下页开始，我们会通过图表来向大家说明在 3 个心灵 SPOT 中出现的会话的最佳选择。当然，游戏者也可以用自己的能力来进行挑战，但如果出现问题的话，就请参照一下吧。其中也载有许多知识和有用的情报。如果大家能够进行综合参考的话，那就太棒了，你能够忍受这种恐怖吗?

有关结局的分岐

结局会根据完成心灵 SPOT“八王子救急病院”时的 DB 的百分率而产生变化。如果要想看到完全的结果的话，那么就必须集齐全部的 DB。而且，当 GAME OVER 时，游戏便会自动的成为 BAD 结局。

BAD ENDING	GAME OVER 后自动跳到这里，最坏结果。
NORMAL ENDING	DB 完成 80% 以下会得到这个结局，无可无不可。
BAD ENDING	DB 完成 81～99% 后得到这个结局。
NORMAL ENDING	完成全部 DB 后得到这个结局，受到池田所长的褒奖。

第一的心灵点～狗鸣 TUNNEL 图解

在游戏开始序盘可以到此造访，在这里说明被烧死在隧道里的青年的幽灵，目的是发现自己的死亡。

分かつた
确かめる
ほっとこう
景气よくいこう
来るなら来い!
怀中电灯を向ける
先に进む
左に避ける
拾う
祈る
选に进もう
气のせい(理解+1)
祈る(理解+2)
A
B

A
落ち着け
何か持っていなかったか?
振り向いちゃだめ
あめてくれ
十字架 or 圣水
研究所に戻される
祈る
君はだれだ?
何があつた?
谁がこんな非道いことを
なぜ?
どんな风に?(理解+1)
それはそうだ
C

B
やめる
无祥だぞ! ★
乐にしてやろうと思った
思い出したか?
君の身に何があった?
辛かったろう

C
それだけじゃなかつたろう?
それから?(理解+1)
逃げ出せなかったのか?
逃げ延びた?
落とされたのか?
顽张つたんだな
酷いことをする…
それで、どうなったんだ?
どうして逃げ切れなかった?
信じてしまったんだな(理解+1)
大丈夫か?
落ち着け!!
もう终わったんだ!
君は烧かれて死んだんだ
完成

特别是被青年灵凭依

在 B 选择了“拒绝”、“不好意思”就会被青年灵凭依，在此状态下去下面介绍的地点，就会得到 4 个新的 DB。

异臭：在通电的状态下去厕所。

血：去一楼厨房调查水笼头。

水：去一楼厨房调查杯子。

ポルターガイスト：去有烛台、打火机、蜡烛的 1 楼应接室。

分岐 研究所内全部三个地方的心灵 SPOT 有入侵可能，但只有这个“狗鸣隧道”存在几个分岐点(图上深色的代表选择项)。分岐点主要随机出现，不过下面介绍的“特别事件”，是以“理解值”和“恐怖值”来左右发展的。但是这些数值并不会在游戏上显示出来让人无法得知，不过依图表还是会过关的，选择选项时，要一边确认自己的路线位置，一边进行游戏。

被青年灵凭依的情况下发生的特别事件

在被青年灵凭依的状态下造访“狗鸣隧道”，就会发生与平时不同的事件，图表多少也有变化。随要情况和数值变化也将促使分岐，有时会被强行送回研究所，难度是很高的。

留まる or 何が言いたい?
しっかりしろ(理解+1)
手をさしのべる(理解+1)
理解值>4
あいつら?
研究所へ戻される
卑怯な奴らだ
谁にやられた?
祈る
B

成切してくれ
しっかりしろ、もら痛くはない
研究所へ戻される
恐怖值>8
研究所へ戻される
祈る
B
痛いのは未练があるからだ
母亲がどうかしたのか?
それでお母さんが喜ぶと思うか?
お母さんのことを思ってるんだろ?(理解+1)
顽张つたんだな。なのにお前はあんな目に(理解+1)
わかった。だがもう终わったんだ(理解+1)
そんな姿で何ができる?
理解值>4
B ★
お前の行くべきところへ行こう
もう苦しむのはよせ
D



因各数值变化的选择项

本作中隐藏着游戏中无法显示的恐怖值、理解值，接近值这些数值，这些数值的变化使心灵 SPOT 的分岐点发生变化。

ミイラ的香：理解值上升 2

ティユル的香：恐怖值 4 低下，理解值 2 低下

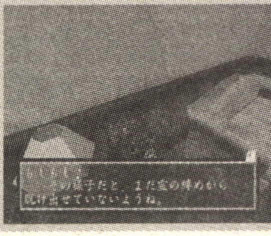
安息香：恐怖值 1 低下，理解值上升 1

バチュリーの香：恐怖值 1 上升，理解值上升 4

カモミールの香：恐怖值下降 2

太好了，青年灵成佛去也……

被青年灵凭依通常是不能使用十字架和圣水这些物品的，也不可能除灵。但这种状况下可以让灵灵 SPOT 过关，不使用物品除灵，很方便呢!

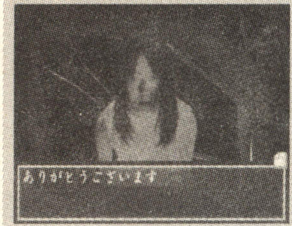


第 2 心灵 SPOT－花魁渊－图表

接近湖的山道“花魁渊”，深夜里行车在山道上的玩家遇见了一名身着白色连衣裙的女人，在没有说服灵的话术前提下又有追求谜团的好奇心，是完成这个事件的最低条件。

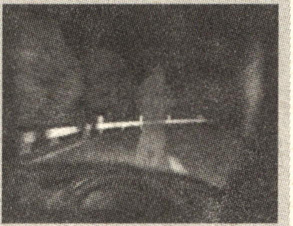
“花魁渊”事件一定要通关二次

花魁渊有“白女”和“压死?”不把这两个事件完成就进入不了 F 一个心灵 SPOT，不过这次事件没有狗鸣隧道那样的分岐点，故事短小简单，比较容易。



白女

在漆黑夜里遇到一名女子，她虽然美，却漂浮着可疑的气息。



压死

从阴影中突然出现在道路上的女子，又消失在了丛林中……

“白い女”编 START

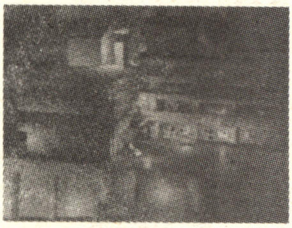
- 幽霊かと思った
- 車を止め、声をかける
- どうしたんですか？
- いいですよ
- どうしたんです？ こんな夜中に
- いいですよ
- そろそろつくかな
- 一旦、車を止める
- 淵をのぞき込む

“白い女”编完成

“轹いた!?”编 START

- 今度は何が起きるんだ？
- ブレーキを踏む

“轹いた!?”编完成



▲这个心灵 SPOT 过关后还有“八王子急救医院”SPOT，这是一次很危险的行动。

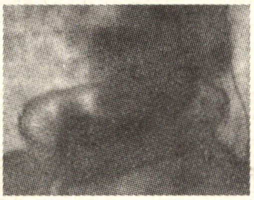
第 3 的心灵 SPOT～八王子急救医院图表

这是最后一个很长很长的心灵 SPOT，比“狗鸣隧道”、“花魁渊”接近灵的事件更多，一个地方可能要去上几次，看图可能要玩三遍才能过关。

在“八王子急救医院”，看右侧介绍要通过 6 个事件最后才能通关，本心灵 SPOT 的通关＝游戏的通关，要注意与灵的对话。

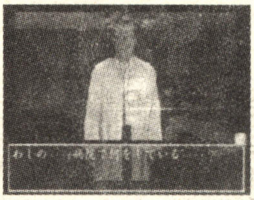
解决发生在八王子急救医院的种种悲剧是你的使命，不要恐惧恐怖。

饿鬼凭依事件



▲去手术室的浴槽就会发生，被黑色的东西袭击。

老院长事件

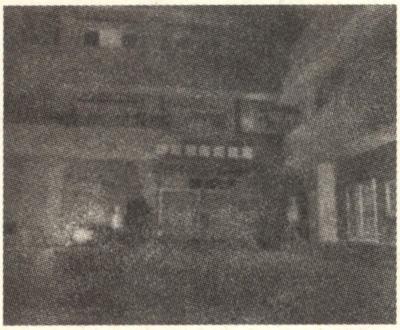


▲发生在院长室，听被患者所杀的老院长说话，让他成佛。

新院长事件



▲与上吊了的年轻院长谈话，听他讲自杀的理由!



镰刀狂灵事件



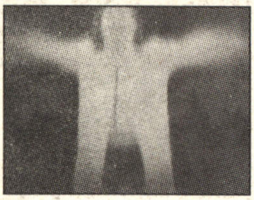
▲在医院通道上有镰刀灵，别被它挑拨。

狂灵事件



▲牢中再遇狂灵，本事件将会了解他的过去。

院长 DIVING 事件



▲在医院的豪华游泳池里，有与医院有关坠楼而死的灵……

“饿鬼凭依”编 START

- 正面から入ろう
- 行ってみよう
- 浴槽が気になる

「餓鬼憑依」編 クリア

研究所へ戻される

“院长ダイビング”编 START

- 裏へ廻ってみよう
- プールが気になる
- 降りる

「院長ダイビング」編 クリア

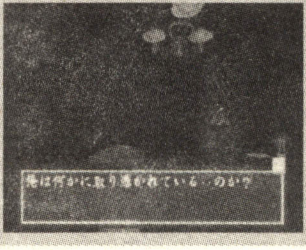
研究所へ戻される

为以后事件攻略所备的心得

说服医院里对话的灵，在狗鸣隧道遭遇青年灵都很难说服他们，特别是和狂灵对话要十分小心，选错选项让他讨厌，或过于同情，最坏的情况是会 GAME OVER，牢中的“狂灵事件”过关就是本 SPOT 结束，去与池田贵族谈谈。

一定会被饿鬼凭依的话……

“饿鬼凭依”事件里一定会被饿鬼凭依，本应立即除灵，但也可以去研究所一楼的厨房，在被饿鬼凭依的状态下调查冰箱，数值中就会追加新项“饿鬼”。





▲把冰箱里所有东西都吃光，瞬间满足了饿鬼的欲望。

- 裏に廻ってみよう
- 裏口の方へ
- 入る
- 覚悟を決めて前へ
- 先に進む
- 先を急ごう
- 扉を調べる
- のぞいてみる
- 入る
- **“老院长”篇 START**
- プールにいた人だな
- あんたは死んでいる
- なぜ死んだ？（理解+1）
- どうして殺された？
- いいプールだな
- そんなに儲かるのか？
- 自業自得だ
- 自分がまいたタネだ
- それは言える（理解+1）
- 失敗だった
- 当然の報いだ
- ☆（時間切れ）☆
- くれると言われてもいらない
- あなたを解放しに（理解+1）
- そこからはもう解放されている
- Ⓐ

Ⓐ
- この廃墟がわからないのか？
- ぼろぼろの病院だ
- 祈る（理解+1）
- そうだ（理解+1）
- やっとわかったか
- ああ
- **“老院长”篇完成**
- 奥へ
- やめる
- 院長室を調べる
- 入る
- 音の方へ行く
- ノートを読む
- 奥へ
- 昇る
- 行ってみよう
- 何かある？
- 手前のものを見る
- Ⓑ

Ⓑ
- **“若院长”篇 START**
- 誰だ？（理解+1）
- トラブル？
- 問題はあなただ（理解+1）
- ほっとけばいい
- それでもほっとく
- **“若院长”篇完成**
- まっすぐ奥へ
- 奥へ
- 降りる
- 階段を降りる
- まっすぐ行く
- ロッカーを調べてみよう
- **“ロッカ一狂灵”篇 START**
- どちらも断る
- お前が元凶だな？（理解+1）
- 話してみろ
- そうだったのか
- Ⓒ

Ⓒ
- それでここに入れられた？
- そう思っているだけでは？
- 異常な奴はよくそう言う
- なぜ？（理解+1）
- 大した自信だな
- 思いこみにすぎない
- だまされるものか
- **“ロッカ一狂灵”篇完成**
- 病院で調べる
- 石
- やめておく
- 入る
- 奥の扉へ
- 行ってみよう
- **“狂灵”篇 START**
- ロッカーの前で会ったな
- お前が本体なのか？
- いつまでそうしているつもりだ？
- 力になりたい
- 信じてくれ
- さらに祈る
- どうしてそんなことを？
- それはお前の勘違いだ
- よく思い出してみろ
- **“狂灵”篇完成**

有限制时间的选择项

所有的心灵 SPOT 相同点就是选择项有限制时间，多数情况下要在限制时间内选择，“老院长事件”就不用选择进行（见图表的时间结束“就是这个”，不要忘了这很重要。



心灵 SPOT 的侵入方法

完成心灵 SPOT 之后门会被随机打开，所以不能够根据自己的意志而进入。而且从心灵 SPOT 逃出之后，经过 5 分钟之后才可以再次侵入。而且，在被青年灵和狂灵附身的状态下而前往被指定的场所的话，那么一定能够进入心灵 SPOT。顺便说一句，在没被附身的状态下，房间和房间、楼层和楼层之间的移动在大多数情况下是随机进行的。

狗鸣トンネル的场合	在青年灵凭依状态下从 2F 的房间出来后。
	在青年灵凭依状态下与 2F 连接的楼梯附近。
	在青年灵凭依状态下调查 2F 卧室的镜子。
	在青年灵凭依状态下调查镜子后打开房间。
八王子救急病院的场合	老院长在年轻院长的凭依状态下，来到研究内的房间。
	在狂灵凭依状态下调查研究所的玄关和阳台以外的门。
	在狂灵凭依状态下调查连接 2F 的楼梯附近。
	在狂灵凭依状态下听到脚步声后调查玄关以外的门。
	在狂灵凭依状态下打开发出响声的门。

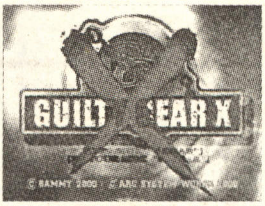
不能完成!!

实际上，怎么都不能完成的心灵 SPOT 就只有“狗鸣トンネル”事件而已，因为如果不满足以下介绍的条件便不能够完成，这一点要特别注意!!

- 没能拿到手电筒
- 饿鬼附身

共通特殊动作一览

动作	コマンド	ロマンキャンセル	同时按 3 个攻击键
空中冲刺	空中快速按→→	ガトリグコンビネーション	按特定顺序按攻击键
空中反弹	空中快速按←←	デッドアングルアタック	防御中→ + PK 同时按
高跳	快速按↓↑	ダストアタック	站立状态 S + HS 同时按
2 段跳	通常跳跃中按↑	フォルトレスディフェンス	← + HS + S 同时按
投掷	接近时按→→	直前防御	击中之前按←
受身	在 DOWN 状态下	挑发	→以外 + 开始键
	同时按两个攻击键	敬意	→ + 开始键
足扩	下蹲状态下 S + HS 时按	一击必杀技准备	全攻击键同时按



罪恶克星 X

系统及出招攻略

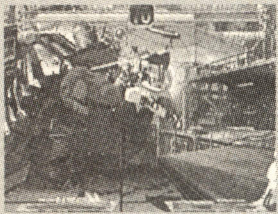
机种：DC　厂商：SUMMY
类型：对战 ACT　发售日：12 月 14 日

【模式名】	【内容】
ARCADE	选择喜欢的角色与 CPU 进行战斗，目的是击败最终 BOSS。
VS	与同伴进行对战的模式，一切都是在公平的状态下进行。
TRAINING	在此可以练习玩家的技术，还可以开发出属于自己的连续技。
SURVIVAL	不断地有 CPU 的角色向你挑战的生存模式，途中会有 BOSS 角色乱入。
RECORDING	观看自己的 PLAY 记录，主要是来分析自己的对战弱点。
HOMEPAGE	“GGX”的主页情报，还可以下载一些有用的资料。
OPTION	可以在此设定游戏的难易度、对战时间以及对战局数等。

PICKUP CAME MODE 1 ARCADE 街机模式

完全移值街机版的 ARC 模式

本模式与街机版相比毫不逊色，选择任何一个角色在到达 ENDING 之前要与极强的敌方 BOSS 战斗，她的攻击力相当高，觉醒必杀技有防御不能的特性，连续技有一击必杀的效果。

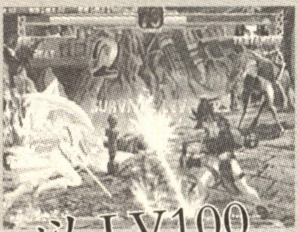




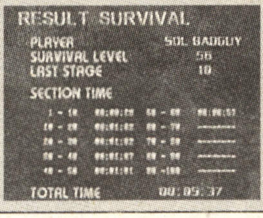
PICKUP CAME MODE 2 SURVIVAL 生存模式

你到底能战胜多少位角色呢？

DC 版物有的生存模式以一回合为限制战胜向你挑战的对手，看看你能最终战胜多少人，玩者的最高等级可以修到 100。

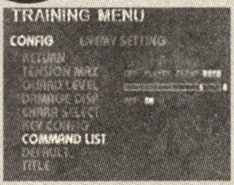


以 LV100 为目标!!



PICKUP CAME MODE 3 TRAINING 练习模式

在这里的两种模式中进行练习



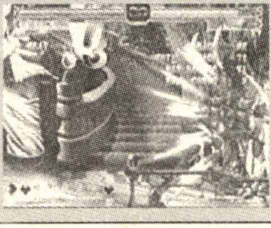
在练习模式中有练习连续技和必杀技的 FREE MODE，以及有 32 阶段难度的 VSCPU MODE，玩者可以在此对技术进行特训。

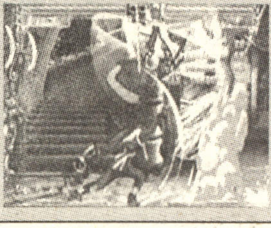
FREE MODE

可以对对手的各种状态进行设定，玩家在此主要是训练各角色的连续技和必杀技，以便今后运用于实战。

VSCPU MODE

可以对伤害度数值以及气力槽进行设定，CPU 的等级分为 32 阶段，玩家可以逐依对每一阶段的角色进行挑战。

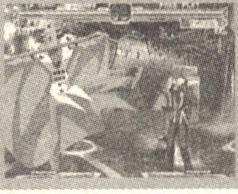




SYSTEM

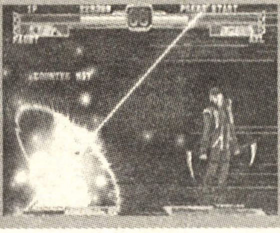
系统解说

本游戏中加入许多令人耳目一新的系统，游戏的画面以及必杀技的华丽程度都是现在的 2D 格斗游戏之最，在这些新系统下玩者更能体会到 2D 格斗游戏的魅力所在。



必杀技气槽

这是本游戏的核心，气槽的增减直接影响到在对战中是否处于有利的地位，右边的表格是对气槽增减的说明。



主动进攻（气槽增大）

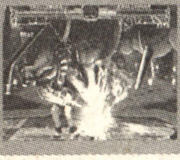
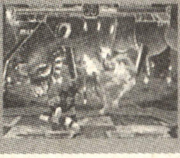
①前进、前方冲刺、前方跳跃
②防御成功
③攻击
④接受打击伤害

被动防御（气槽减少）

①在画面边缘下蹲等待
②多次使用空中防御、多次使用反向跳跃

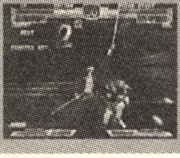
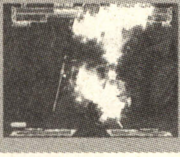
强制抵消技

消费一定的气槽，将攻击动作强制终断的系统，使用通常技后可以用必杀技或觉醒必杀技进行抵消。

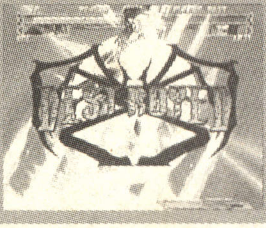
觉醒必杀技

觉醒必杀技是普通必杀技的强化并且是每位角色特有的奥义，消费一定的气槽后发出的觉醒必杀技攻击力很高。

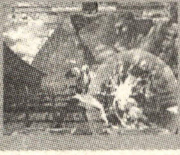
一击必杀技

必杀技气槽转换成为一击必杀槽后，只在输入特定的指令就会发动，它有一击必杀的特性，但命中率较低。



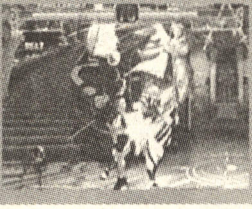
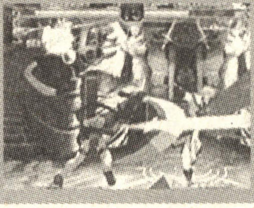
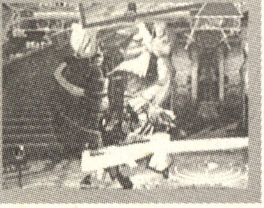
完全防御系统

消费一定的气槽后可以发出完全防御技，这样可以将对手的连续技压制，从而使自己在这其中获得攻击的机会。

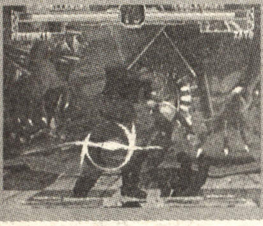
普通攻击的连携

用特定的攻击键按照特定的顺序进行组合便会出现这种连续技，它是十分简单的攻击方法，虽然攻击力不高，但有很高的命中率，也会产生发动其它必杀技的机会。

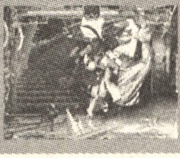
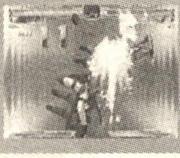
防御反击

当敌人处于连续攻击时，玩者可以发动这种防御反击系统，从而瓦解敌人的进攻，使用防御方获得进攻的机会。



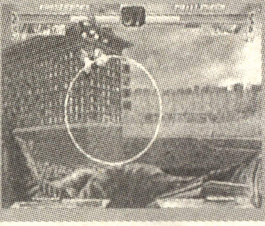
浮空技

带有中段判定的浮空技发动击中敌人后，只要按摇杆的上就可以对空中的敌人进行追击，其攻击次数比较多，威力也很大。

其它

除了以上介绍的几种系统外，还有空中受身、倒地回避、相杀等许多对战技巧，这就需要玩者在对战中去体会了。



DC 版隐藏要素

隐藏角色

テスタメント使用方法	完成街机模式一回 or サバイバル模式击败 LV20 テスタメント
ディズィー使用方法	完成街机在不续关的状态下完成 or サバイバル模式击败 LV30 ディズィー
GG モード出现方法	サバイバル模式 LV100 达成 or 使用全部交色完成街机模式

サバイバル模式(生存模式)

生存模式的 LV 达到一定时会有金色的角色出来挑战。他们的性能与他们本身的通常状态不太一样。

生存模式乱入角色

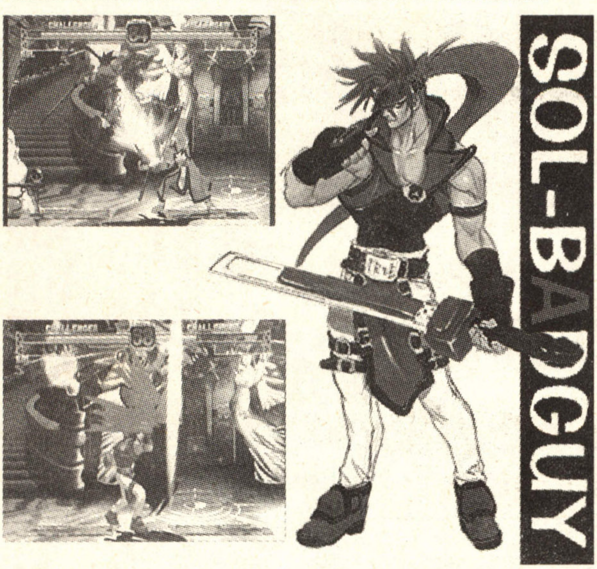
LV20 テスタメント	
LV30 ディズィー	
LV40 チップ 比较快	技的速度没有变化,以下同
LV50 ポチョムキン	移动速度慢,比较重
LV60 梅喧	速度快,攻击力高
LV70 ファウスト	テンション无限、一定会发出陨石
LV80 ヴェノム	速度快
LV90 ミリア	超高速
LV99 ザトー	高速、攻击力高、エディゲージ无限

GG 模式

GG 模式是在 GAME OPTION 增加的项目：OFF = 以通常模式 play、1P = 1P 侧为 GG 模式、2P = 2P 侧为 GG 模式、BOTH = 1P、2P 侧全部为 GG 模式、RND = 随机为为 GG 模式。

在这个模式下全部角色的性能会发生如下变化：

全キャラ共通点	全体的角色动作变快、全体的角色可以超低空冲刺 全部技可以进行 jump cancel、空中ガトリング攻击方法增加
ソル	バンディット的派生发生变化
カイ	必杀技全部变更、追加了新的觉醒技、普通连携技也增加了许多
メイ	空中レスティブローリング可以 jump cancel
ミリア	?
ザトー	跳跃中↓↓+SorHS 可以在空中使用空中インヴァイトヘル
ポチョムキン	移动速度上升
チップ	万鬼灭碎的画面变化威力提升
ファウスト	空中冲刺变快、“何が出るかな？”的道具变快
梅喧	增加了新的必杀技
纱梦	空中逆鳞可以进行 jump cancel
ジョニー	?
アクセル	雷影锁击着地画面变化
暗慈	风神脚派生变化
ヴェノム	マッドストラグル HS 的画面变化
テスタメント	空中冲刺的速度变快
ディズィー	?



	名称	指令
必杀技	ガンフレイム	↓↘→+P
	ヴォルカニックバイパー	→↓↘+SorHS(空中可)
	ヴォルカニックバイパー(インストール)	ドラゴンインストール时→↓↘+HS
	グランドヴァイパー	↓↙←+S
	バンディットリボルヴァー	↓↘→+K(再按K会发生派生技)
	空中バンディットリボルヴァー	空中で↓↘→+K
	ライオットスタンプ	↓↙←+K
	ぶっきらぼうに投げる	密着时→↓↘+K
觉醒必杀技	●タイランレイブ	→↘↓↙←→+HS
	●ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S
一击必杀	★ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS



	名称	指令
必杀技	垒替し	↓↘→+K(空中可)
	斩凶赂(ざくろ)	防御中←↙↓+P
	回ら进み	防御中←↙↓+K
	裂罗(さくら)	防御中←↙↓+S
	爵走(すずらん)	→↘↓↙←+K
	妖斩扇	空中→↓↘+S
觉醒必杀技	●连ね三途渡し	↓↘→↓↘→+S
	●缚・龟	防御中←→↘↓↙←+P
	●缚・磷	防御中←→↘↓↙←+K
	●缚・龙	防御中←→↘↓↙←+S
	●缚・凤	防御中←→↘↓↙←+HS
一击必杀	★画龙点睛	↓↘→↓↘→+HS

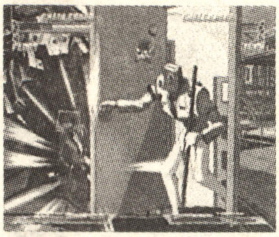


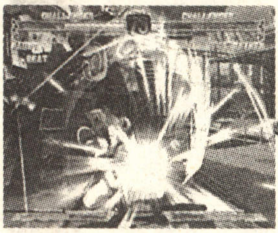
	名称	指令
必杀技	スタンエッジ	↓↘→+S
	スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+HS
	空中スタンエッジ	空中↓↘→+SorHS
	ヴェイパースラスト	→↓↘+SorHS(空中可)
	スタンディッパー	↓↘→+K
	クレシェントスラッシュ	↓↙←+K
觉醒必杀技	●ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+HS
一击必杀	★エイジング・フォース	↓↘→↓↘→+HS



	名称	指令
必杀技	イルカさん・横	←储力→+SorHS
	イルカさん・纵	↓储力↑+SorHS
	レスティブローリング	→↑↘+S(空中可)
	→方向转换	レスティブローリング之中摇杆输入任意方向(3回)
	拍手で迎えてください	→↘↓↙←+PorKorSorHS(可按键储力)
	オーバーフッド・キッス	密着时→↘↓↙←+K
	特殊技	空中↓要素+HS
觉醒必杀技	●究极のだだつこ	→↘↓↙←+HS
	●グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+S
一击必杀	★メイと愉快た仲间た5	密着时←↙↓↘→×2+HS

FAUST

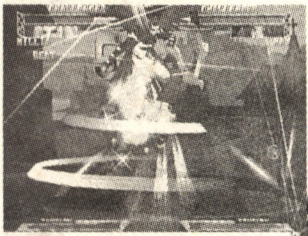


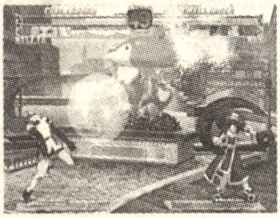




	名称	指令
必杀技	レレレの突き	←↙↓↘→+K
	→引き戻し	レレレの突き击中时←
	→オイッス!	引き戻し之中↓↘→+P
	→声が小さい	オイッス!之中↓↘→+P
	→もう一丁オイッス!	声が小さい之中↓↘→+P
	何が出るかな?	↓↘→+P
	枪点远心乱舞	↓↘→+S
	→前方移动	枪点远心乱舞中→→
	→后方移动	枪点远心乱舞中←←
	→くぴぴよーん	枪点远心乱舞中 P
	→ぐろーいんぐふらわー	枪点远心乱舞中 K
	→ごーいんぐまいうえい	枪点远心乱舞中 HS
	メッタ斩り	密着时↓↙←+HS
	前からいきますよ	↓↙←+P
	后からいきますよ	↓↙←+K
	上からいきますよ	↓↙←+S
	ごーいんぐまいうえい	空中↓↘→+HS
	特殊技	空中↓+K
觉醒必杀技	●刺激的绝命拳	↓↘→↓↘→+S
	●な・な・な・なにがでるかな!	↓↘→↓↘→+P
一击必杀	★今周の YAMABA	↓↘→↓↘→+HS

Millia Rage

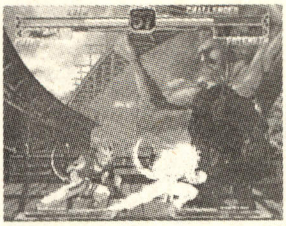


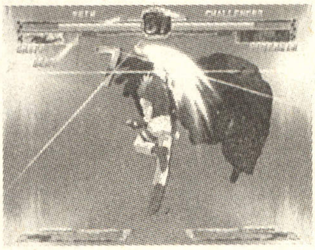




	名称	指令
必杀技	ラストシェイカー	S 键连打
	タンデムトップ	↓↘→+SorHS
	バッドムーン	空中↓↘→+P
	高速落下	空中↓↘→+K
	前转	↓↙←+K
	アイアンセイバー	↓↙←+P
	シークレットガーデン	↓↙←+HS 后、摇杆+HS 指定方向
觉醒必杀技	●ウインガー	↓↙←↙↓↘→+HS
	●エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S
一击必杀	★アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS

CHIPP ZANUFF



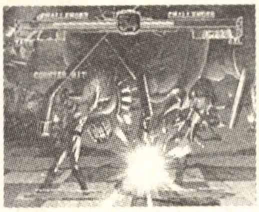




	名称	指令
必杀技	αブレード	↓↘→+P
	βブレード	→↓↘+S
	γブレード	←↙↓↘→+HS
	毅式转移	↓↓+PorKorSorHS
	毅式迷彩	↓↙←+K
	幻胧斩	←↙↓↘→+K
	冽掌(Ⅰ)	↓↘→+S
	→麓碎(Ⅱ)	列掌(Ⅰ)中↓↘→+S
	→穿踵(Ⅲ)	列掌(Ⅰ)or 麓碎(Ⅱ)中↓↘→+K
	削岩脚	空中↓要素+K
觉醒必杀技	●斩星狼牙	↓↘↓↙←→+HS
	●万鬼减碎	↓↘→↓↘→+K
一击必杀	★ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS

ZATO-1 one

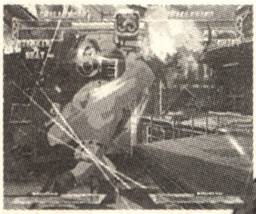


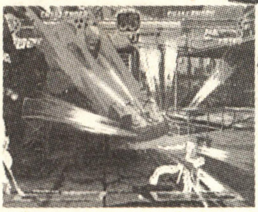




	名称	指令
必杀技	インヴァイントヘル	↓↓+SorHS
	ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K(K 押しっぱなし)
	エディ召唤	↓↘→+PorKorSorHS
	→小攻击	エディ召唤中に P
	→移动攻击	エディ召唤中に K
	→对空攻击	エディ召唤中に S
	→ドリルスペシャル	エディ召唤中に HS
	→●メガリスへ	エディ召唤中に→↘↓↙←→+S
	ドランカーシェイド	↓↙←+S
	ダムドファング	密着して→↓↘+S
	飞行	空中で↑要素
觉醒必杀技	●イグゼキュータ	↓↘→↓↘→+S
	●アモルファス	→↘↓↙←→+HS
一击必杀	★ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→+HS

POTEMKIN

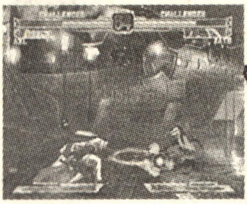


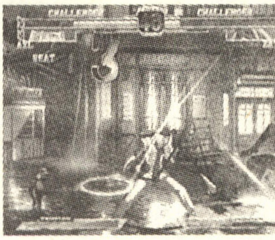




	名称	指令
必杀技	メガフィスト(前方)	↓↘→+P
	メガフィスト(后方)	↓↙←+P
	スライドヘット	↓↘→+S
	ハンマーフォール	←储力→+HS
	ポチョムキンバスター	→↘↓↙←→+P
	ヒートナックル	→↓↘+HS
	→ヒートエクステンド	ヒートナックル击中后→↘↓↙←→+HS
觉醒必杀技	●ガイガンター	→↘↓↙←→+HS
	→●ガイガンティックバリッド	ガイガンター中←↙↓↘→×2+P
	●ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S
一击必杀	★スグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS

AxL lOw

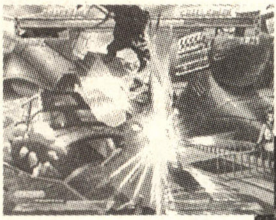


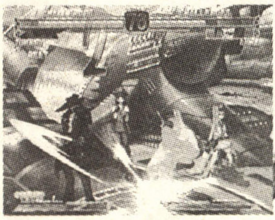




	名称	指令
必杀技	升天刈り	→↓↘+SorHS
	→追加アクセルボンバー	HS 升天刈り中→↓↘+HS
	镰闪击	←储力→+S
	→曲锁击	镰闪击中↑or↙入れっぱなし
	→旋锁击	镰闪击中↓or↘入れっぱなし
	罗锺旋	←储力→+HS
	天放石	↓↙←+P
	雷影锁击	→↘↓↙←+SorHS
	アクセルボンバー	空中→↓↘+HS
觉醒必杀技	●百重镰烧	↓↘→↘↓↙←+HS
一击必杀	★镰闪奥义・乱发	↓↘→↓↘→+HS

JOHNNY

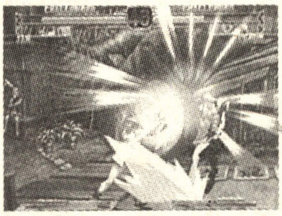


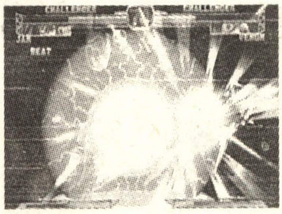




	名称	指令
必杀技	ミストファイナー(构え)	↓↘→+PorKorS(ボタン押しっぱなしで构え)
	→前方移动	构え中→
	→后方移动	构え中←
	→构えキャンセル	构え中 HS
	→居合抜き	构え中ボタンを离す
	グリターイズゴールド	↓↘→+HS
	バッカスサイ	↓↙←+P
	ディバインブレイド	→↓↘+Sの后、S
	ディバインブレイド(空中)	空中で↓↘→+S
觉醒必杀技	●"それが俺の名だ"	→↘↓↙←→+HS
一击必杀	★ジョーカートリック	↓↘→↓↘→+HS

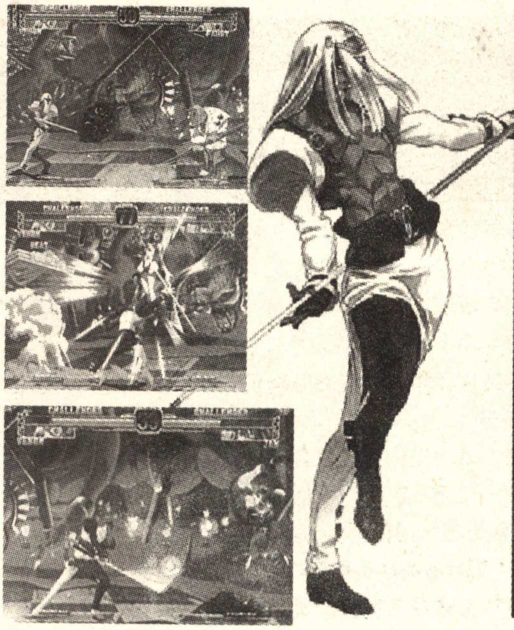
蔵土縁紗夢







	名称	指令
必杀技	朝?の呼吸	↓↓+KorSorHS
	龙刃	↓↘→+K(空中可)
	逆磷	↓↙←+K(空中可)
	剑楼阁	→↓↘+K(空中可)
	爆蹴	↓↘→+S
	→回り进み	爆蹴中 P
	→足扩い	爆蹴中 K
	→百步沁锺	爆蹴中 S
	→千里沁锺	爆蹴中 HS
	拔斧	↓↙←+S
	鹰婴脚	空中で↓+K
觉醒必杀技	●恋崩姬	→↘↓↙←→+HS
	●兆脚凤凰升	→↘↓↙←→+S
一击必杀	★我羡惚	↓↘→↓↘→+HS



VENOM

	名称	指令
必杀技	スティンガーエイム	←ため→+SorHS(ため可)
	カーカスライド	↓ため↑+SorHS
	ボール生成	↓↙←+PorKorSorHS
	ダブルヘッドモービット	→↓↘+SorHS
	マッドストラグル	空中で↓↘→+SorHS
	瞬间移动	→↓↘+K
觉醒必杀技	●ダークエンジェル	→↙←↙→↘→+S
	●レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS
一击必杀	★デイムボウガー	↓↘→↓↘→+HS



闇慈

	名称	指令
必杀技	疾	↓↘→+P
	风神	↓↘→+S
	→?刃	风神ヒット中S
	→针・壹式	风神ヒット中P
	→针・贰式	风神ヒット中K
	红	通常技ガードモーション中P
	阴	→↓↘+HS
	针・壹式	空中で↓↙←+P
觉醒必杀技	●一诚奥义"彩"	→↘↓↙←→+HS
一击必杀	★绝	↓↘→↓↘→+HS



DIZZY

最终 BOSS

	名称	指令
必杀技	はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S
	鱼を捕る时に使ってたんです	↓↘→+HS
	木の实をとる时に使ってたんです	←↓↙+S
	よく话し相手になってくれきす	↓↙←+PorKorSorHS
觉醒必杀技	●インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S
	●ネクロ怒った场合	↘←↙↓↘→←→+P
	●ガンマレイ	→←→←↙↓↘→+HS



TESTAMENT

中 BOSS

	名称	指令
必杀技	ファントムソウル	↓↘→+PorK
	カラス攻击	マーギング成立中自动攻击
	グレイヴディガー	↓↙←+P
	エグゼビースト	←↙↓↘→+SorHS
	ウォレート	↓↙←+S
觉醒必杀技	●ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+HS
一击必杀	★ゼヴンスサイン	↓↘→↓↘→+HS

BIOHAZARO 3 *LAST ESCAPE*

自从 DC 上再一次展现了“生化危机 3”的风采以后，许多的读者来信或来电要求刊登一下游戏的攻略，这里把最简单流程奉献给大家，祝大家在 DC 上再次完成“最后的逃亡”。

1、在仓库办公室取得仓库的钥匙

2、在仓库 1F 使用仓库的钥匙前往外面的大街

3、调查 Y 形交叉路口中央的门，在地下室取得打火机的机油

4、进入酒吧遇到彼德受到袭击的事件，之后在酒吧中取得打火机

5、在道路尽头将打火机与打火机机油组合 ，烧掉缚着门的油绳

6、在警署正门时可以初遇追迹者，LIFE SELECTION 可选择与追迹者对决或逃进警署，如果战胜追迹者可以从彼德的尸体上找到 S、T、A、R、S 卡

7、在作战会议室取得 S、T、A、R、S 卡

8、在警署大堂中央的电脑使用 S、T、A、R、S 卡，取得四位数字密码

9、以四位数字密码开启罚没品仓库的保险箱，取得警署 S、T、A、R、S 的钥匙，并取下房内的蓝色宝石

10、使用警署 S、T、A、R、S 的钥匙打开 S、T、A、R、S 办公室大门

11、在 S、T、A、R、S 办公室 JILL 的桌上取得开锁的曲别针

12、离开警署，以开锁的曲别针打开通往商店街后街的路

13、经过停车场时取得电线

14、在商店街储物室取得生了锈的六角形扳手

当选择先到餐厅的情况

15A、在餐厅后门前使用开锁的曲别针取得钩棒

16A、以钩棒打开通往下水道的路

17A、与卡罗斯一起遇上追迹者的情节

18A、记者中心 3F 会取得绿色宝石

选择先到记者中心的情况

15B、到记者中心 3F 遇上卡罗斯

16B、在餐厅后门前使用开锁的曲别针取得钩棒

17B、以钩棒打开通往下水道的路

18B、在餐厅下水道尸体身上取得绿色宝石

19、到市政府大楼前使用蓝色宝石与绿色宝石将门打开

20、在电车内的事件结束后，会在前排座位上取得活动扳手

21、到加油站前的通道门口使用生锈的六角形扳手，途中扳手的手柄折断

22、当手柄折断后，使用活动扳手打开闸门，进入加油站内

23、在加油站内解除电子锁，取得机油

24、经过市政府大楼时调查市长铜像，取得其手上的铜制书本

25、前往餐厅前通道，在喷水池前装上铜制书本再拆下旁边的铜制指南针

26、回到市政府大楼将铜制指南针装在市长铜像之上，取得隐藏在铜像背后的电池

27、在建筑现场将电池装在升降机上，开动升降机到达变压站前通道

28、在变压站内先把电源装置改为人手操作，操作变压器将高压区（赤、赤、赤、青）及低压区（赤、青、青、青）闸门升起，并取得低压区闸门内的保险丝

29、到商店街后街的尽头使用活动扳手，将消防水管拆下来

30、将消防水管带到垃圾街道，安装在墙壁上的消防水管接口并将火扑灭

31、调查制药公司营业所桌上的遥控器，记下广告中商品的名字后输入旁边的电脑上，解除进入药品保管室的门锁

32、在药品保管室内取得机油添加剂，并与原有的机油混合成混合机油

33、前往记念碑前道路，途中掉入下水道中，与 BOSS “GRAVE DIGGER”战斗，按动下水道两边的电钮，令梯子的电力恢复，再对“GRAVE DIGGER”造成一定程度伤害后，便可离开

34、在电车的尾部将混合机油、保险丝和电线装上，电车开动了

35、在电车上出现追踪者，即时逃回电车的前排，电车发生故障，LIFE SELECTION 可选择按动紧急刹车键或从窗口跳出去

选择按动紧急刹车键的情况

36A、到达礼拜堂，从祭坛旁边的柜子取得螺丝的钥匙

37A、在跳舞厅使用螺丝的钥匙打开通往食堂的门

38A、到时钟塔寝室的画后面的架子上取得螺母的钥匙

选择跳出窗口的情况

36B、到时钟塔寝室画后面的架子上取得螺丝的钥匙

37B、在时钟塔客厅使用螺丝钥匙，打开通往时钟塔书斋的门

38B、到达礼拜堂，从祭坛旁边的柜子取得螺母的钥匙

39、经楼梯前往时钟塔眺望台，使用螺母的钥匙降下活动楼梯，前往时钟塔机械室

40、在时钟塔机械室将音乐盒的音乐调至正确为止，取得时之神的首饰

41、将螺丝的钥匙与时之神的首饰组合成为神之钥匙，用来打开通往时钟塔走廊的门

42、在时钟塔储物室将三副画像与三枚玉石组合，务必使中央时针指向12时，玉石分别代表：琥珀=3小时、黑耀石=2小时，水晶=1小时，当玉石放在画像时，分别会得到的效果为过去=×(-1)、现在=×(+1)、未来=×2。解破机关后可得金之齿轮一枚。

43、回到时钟塔机械室，在木架上取得银之齿轮

44、将金之齿轮、银之齿轮组合成时之神齿轮，在时钟塔机械室储物箱旁的齿轮组上安装，离开房间开启时钟塔走廊，在2F会发生BOSS战

45、玩者操作角色暂时改为卡罗斯，前往时钟塔储物室推动后备巨钟，从后门到过达公园路

46、到达医院后，先到医生休息室取得卡式录音机一部，按动医生休息室升降机门边的按键使用卡式录音机令升降机开动

48、进入资料室，当事件结束后在桌上取得病房的钥匙

49、前往医院401号房，调查尸体取得三位数字密码，并留意小药柜的位置

50、回到医院4F走廊，打开医院402号房的门

51、进入医院402号房，将小药柜推至和隔壁401号房相对的位置，壁画会掉下露出保险箱，输入三位数字密码可得疫苗素

52、乘升降机到医院研究室，取得桌上的营养液基皿

53、切换医院研究室的电源，将营养液基皿安装在调合装置上，按动Ⅰ、Ⅲ、A，便可获得疫苗营养液

54、回到礼拜堂，将疫苗素与疫苗营养液组合成为疫苗，以供JILL使用

55、玩者回复操作JILL来进入游戏，在公园路上，用开锁的曲别针，开启公园警卫室的门

56、在公园警卫室内，从挂钩上取下公园的钥匙

57、回到公园路，使用公园的钥匙开门进入公园正面广场

58、前往公园树林路，调查尸体取得佣兵的钥匙

59、前往公园喷水池，按照水池中的方法解破齿轮的机关，打开通往下水道的路

60、利用佣兵的钥匙开启进入公园墓地小屋的门

61、在公园墓地小屋墙边的木柜内取得铁棒

62、先在公园墓地小屋火炉前使用打火机，然后再用铁棒打通进入作战室

63、在作战室的桌上，取得公园的钥匙

64、离开公园墓地小屋后，开始BOSS战，战斗结束后可前往公园树林路，利用公园的钥匙开锁

65、在吊桥上出现追迹者，LIFE SELECTION可选择推追迹者下去或自己跳下去

选择推追迹者下去的情况

66A、在处理场休息室桌上取得上处理设施的钥匙

67A、进入动力室按A、B、C、A、E、D、A、B、C)的顺序按键，启动动力装置

68A、利用处理设施的钥匙打开通往处理控制室的门

69A、乘升降机到工场下层，在下水道管理室取得处理样本

70A、在水质检查室将处理样本在水质检查机前使用，将A、B、C的频率左右调合到与样本相同的状态，启动水质装置

71A、将处理设施的钥匙在水质检查室的紫外线照射器前使用

选择自己跳下去的情况

66B、在下水道管理室取得处理样本

67B、在水质检查室将处理样本在水质检查机前使用，将A、B、C的频率左右调合到与样本相同的状态，启动水质装置

68B、乘降机到达上层处理场休息室，在桌上取得处理设施的钥匙

69B、进入动力室按A、B、C、A、E、D、A、B、C的顺序按键，启动动力装置

70B、乘升降机回到下层，再次来到水质检查室

71B、在水质检查室内，将处理设施的钥匙放在紫外线照射器前使用

72、前往处理控制室，取得桌上的系统磁碟

73、利用系统磁碟进入废弃物处理室

74、在BOSS战中可以射击墙壁上的开关，令追迹者被处理液所伤

75、在废弃物处理室BOSS战后，拾起研究员身上掉下的密码卡，在门边使用后离开

76、进入动力室，使用密码卡开动升降机到下一层，利用已处理过的处理设施的钥匙打开柜门，取得放在里面的火箭发射器

77、回到处理场入口，以密码卡开启通向管制室的闸门

78、取得手提雷达之后开启前往处理场后门的盖子，若之前在65选择跳下去的话，则需要先和直升机交战

79、在废弃物烧毁处理工场，先检查磁力炮总开关，推动1号电池后开始最终BOSS战，推动2号及3号电池令磁力炮开动，击退最终形态追迹者

ENDING 1

在65选择推追迹者下去，而玩至爆机

ENDING 2

在65选择自己跳下去，而玩至爆机，在78卡罗斯出现后曾一度回到处理场入口再到管制室

ENDING 3

在65选择自己跳下去，而玩至爆机，在78卡罗斯出现后没有回到处理场入口，直接进入废铁通道

真女神传生

恶魔之子黑の书&赤の书

简易流程

机种:GB	厂商:ATLUS
类型:RPG	发售日:11月17日

■故事开始■

セツナ家→弟弟被掠走→从宅急便中得到“にじいろのツノ”、“かがやくケンジュウ”、“ポケットコントローラー”。→VSプチフロスト战斗→タカジョー听ゼット说话→去魔界

<入手道具>

h1500、きずぐすり*5、チャクラドリンク*5、マグネタイト*1

VSプチフロスト(Exp3、h300)

*因为是故事开始的最初战斗,所以没有道理失败。

魔界

■エリュ-ズニル地牢→ゲートタウン■

与ダイアナ说话逃脱→VS章金稼ぎのハンター“ガルム”→ゲートタウンへ→去寻找ダイアナ

<入手道具>

ちいさなマセキ*1、マグネタイト*7

■デビダスマスターとのクイズ→全部回答正确可以得到デビル

■在ゲート前的酒馆中将マグネタイト交给那里的人→去マグネタイトリスト

追赶ダイアナ再次去フロストタウン

■途中洞窟→フロストタウン→エリューズニル→ゲートタウン■

从ゼット那里知道弟弟在サンドランド的信息→在途中遭遇フェンリル→VSマオーヘル+ジャックフロスト*2→战斗后得到“きんいろのメシアのつの”、“キングライザー”→从ダイアナ处得到“あおいメシアのつの”→去マーヴェルランド

<入手道具>

ちいさなマセキ*3、マセキのかけら*1、マグネタイト*1、スピードのおこう*2、、カゼのマガタマ*2

■マオーヘルの城不能打开的红色的门?

■在通往フロストタウン路边的洞窟将ゆきおんな加入仲间

(サンドランド通过后)

コトダマ→ゲー在トタウン东面平原树木东侧说话可以加入仲间

去マーヴェルランド

■コロシアム→ブトウカイ■

与デビルチルドレン遭遇→将ラセッが加入仲间→シュラ村→ブトウカイ→VSマオー→VSビビサナ→VSヴリトラ→VSインドラ→VSミライ→得到“白いメシアのツノ”→クールLEVEL UP→“30000マッカ”入手

<入手道具>

マセキのカケラ*5、マグネタイト*7、ラックのおこう*1、ガイアのマガタマ*2、???、???

VSマオー(???)

*各战斗结束以后回到街道中恢复体力后去战斗应该可以轻松搞定

VSビビサナ(Exp148、h2000)

VSヴリトラ(Exp160、h2000)

VSインドラ(Exp200、h2200)

VSミライ(Exp208、h3900)

■从デーバオー拿到“シュラのつるぎ”→将“シュラのつるぎ”交给シュラオー

(虽然直接前进也没有关系,但是最好到其他地方转转收集道具……)

■デーバの村→ラセッの村→ゲート■

在ゲート前VSアバドン→去サンドランド





<入手道具>
ガイアのマガタマ*2、マグネタイト*4、マセキのかけら、???
???
VS アバドン（Exp248、2800）
*不是特别强大的敌人，普通应对即可
去サンドランド

■サンドランド→ゴーストタウン→沙漠墓场■

在旅馆与从マーヴェルランド逃走到来的デビル说话→从ゼット处得到"デビホン"→在さばくのはかば旅馆附近调查坟墓，与出现的母亲幽灵对话→利用墓场帮助オルトロス
<入手道具>
マグネタイト*2、まよけのオフダ*3、ほうぎょく*1、テンシのつばさ*1、ソーマ*4、ガードのおこう*3
（穿过沙漠墓场去イシスのピラミッド）

■イシスのピラミッド■

收集三个スタンプ以后就可以和イシス见面→途中遭遇アバドン（加入仲间）→用へんてこな宝箱帮助スカルクラウン（加入仲间）→在遇到イシス前与ガルム&フェンリル战斗→VS イシス→听ゼット说话，为和ナガヒサ见面去地上取得"むらさきのメシアのツノ"→
<入手道具>
Mガードのおこう*1、ガイアのマガタマ*2、h5000、アタックのおこう*3、テンシのつばさ*2、ほうぎょく*3
VS ガルム→フェンリル（Exp12、h600→Exp300、h2100）
*フェンリル会使用タルンダ多少会造成麻烦
受到伤害以后，为了准备对イシス的战斗最好回到ピラミッド那里的回复点回复
VS イシス（248、2800）
*并不十分强，利用总攻击干掉吧
（フォレストランド攻略时）
フォレストランド攻略时在ベッドタウン有イシス的电话打入。
去ピラミッド的话イシス会有スフィンクス的礼物送来。
↓（舞台是故事的开始、去地上）

■地上→学校■

セツナ家→在地下街等处收集情报后去学校→在学校外边校长那里得到"きょうしつのかぎ"→去最里面的教室→VS キングフロスト+フロストエース*3→在地下街的バトルネット与コアクマ战斗→VS コアクマ*2+デュナミス
<入手道具>
マグネタイト*3
VS キングフロスト+フロストエース*3（Exp998、h10600）
*从这里开始BOSS战开始变的艰难
这里的一个有效的战斗方法暂时我们称之为"カジャ魔法"
这里保留两个小兵不要干掉，利用カジャ系魔法（タルカジャ、マグカジャあたりがオススメ）反复使用准备对BOSS战，应该有效
VS コアクマ*2+デュナミス之战（xp795、h7600）
还是使用"カジャ战法"
去魔界

■|边神社→ゲート■

VS スフィンクス*2→VS エンゼ○チルドレン"ナガヒサ"→从ナガヒサ处得到"みどりのメシアのツノ"
<入手道具>
テンシのつばさ*2、Mガードのおこう*2
VS スフィンクス*2（Exp584、h6000）
*这家伙没有什么厉害的招式，普通进行就可以干掉
从サークルゲート再次去魔界

■フォレストランド→西边森林■

ミライ的电话→ベッドタウン→VS マオーベリアル→イシス的电话→从ネッシー得到"铜のナイフ"→去湖附近交给デビル"一のナイフ"之后得到"デービーパーツ"→去ピラミッド从イシス那里得到スフィンクス→再次去フォレストランド→西边森林
<入手道具>
マグネタイト*10、マセキのカケラ*2、ほうぎょく*1、ガードのおこう*2、ちがえしのたま*2、ユキのカンザシ*2、???
VS マオーベリアル（Exp464、h3700）
*不是很强哦
VS ニーズヘッグ
*干掉与否无所谓
（ベッドタウン、ブラックラジャ的记忆取回后）

■从商店的人那里听取有关スフィンクス的情报→スフィンクス+デスエンブレム→デススフィンクス
（西边的森林）

■将西边的森林中失去记忆的デビル（ブラックラジャ）和北边森林中的ハ－ピィ带回后他们加入仲间
去マーヴェルランド
■北边森林→东边森林→ゲート前■
北边森林→在途中与ハーピィ会合→VS クロークルワッハ→l边森林→VS ダハーカ→从ダハーカ那里得到“きんのリンゴパイ”→VS ベリアル→得到“あかいメシアのツノ”→在ゲート前遭遇ナガヒサ→VS スフィンクス＊2＋デススフィンクス→クール LEVEL UP
<入手道具(北边森林)>
テンシのつばさ＊1、まよけのオフダ＊2、マジックのおこう＊1、デスエンブレム、？？？
<VS クロークルワッハ>
＊非常强大的敌人，使用タルカジャ几次后让一个人负责回复，一个人去攻击，用长期战的方法
<入手道具(东边森林)>
ほうぎょく＊32、はんごんこう＊1、フウジンのふくろ＊3、キリンのツノ＊2
VS ダハーカ(Exp286、h2700)
＊在3体的龙中这个是最弱的一个，采用恰当的战术应该可以取胜
VS ベリアル(Exp464、h3700)
＊普通的敌人
VS スフィンクス＊2＋デススフィンクス（Exp1084、h9300）
下一个目的地ファイアーランド
■ファイアーランド→カジノタウン→オンセンタウン■
为了和マオーマモン见面去北边的温泉→在途中的オンセンタウン回复→从マオーマモン处用“100000マッカ”得到“にじいろのメシアのツノ”→VS ヘルスフィンクス＋ウリエル→从ウリエル得到“にじいろのメシアのツノ”
<入手道具>
マグネタイト＊10、マジックのおこう＊3、マセキのカケラ＊2、ナマズのヒゲ＊2、アタックのおこう＊3、テンシのつばさ＊2、？？？、？？？
VS ヘルスフィンクス＋ウリエル(Exp1080、h8000)
顺便去一次セントラルランド
■マウントヒル→地下工厂→ゲート前■
通过マウントヒル后去地下工场へ→在工场中发现损坏的デービー君→使用“デービーパーツ”修复后加入仲间→ゲート前接到ミライ电话
<入手道具>
フウジンのふくろ＊4、ガードのおこう＊3、テンシのつばさ＊1、ユキのカンザシ＊2、ラジエルの书、ほうぎょく＊1、はんごんこう＊2、ナマズのヒゲ＊1
（最后的场所……ダイマオ等待的セントラルランド）
■セントラルランド→セントラルタウン→VS ダイマオーアゼル→ライトゲート■
セントラルタウン→VS ダイマオーアゼル→VS ダイマオーアゼル→制造ノルンの键进入里面救出被关的ルシファー加入仲间→从ミライ处得到“ダブルチェンバー”→クールレベルアップ→去ライトゲート
<入手道具>
マグネタイト＊8、？？？、マセキのカケラ＊3、ほうぎょく＊2、アタックのおこう＊1、ヘルエンブレム＊1、h30000、ガードのおこう＊
VS ダイマオーアゼル(Exp1350、h5000)(Exp1350、5000)
＊非常强大的敌人，一次战斗后马上进入第二回合的战斗让一个人回复一个人攻击，和他拼命
注意一定要携带大量的はんごんこう
■到ライトゲート的路途
アゼル后的门→上左边的楼梯→右边的ワープ阵→左边的ワープ阵→下面的楼梯→上面的ワープ阵→右下的ワープ阵→下面的楼梯
去天使们等待的ライトパレス
■ライトパレス→オルゴールルーム→ENDING■
ライトパレス→遭遇ナガヒサ＋ミカエル→选择支“ラグナロク or ハルマゲドン”（这里的攻略法是选择ラグナロク的场合）→VS ネオスフィンクス＋ミカエル战斗→ウリエル加入仲间→オルゴールルーム→选择支“あたらしいカミを”“おれがカミになる”→(True？)ENDING
<入手道具>
ミュージック10、はんごんこう＊3、テンシのワッカ＊2
VS ネオスフィンクス＋ミカエル(Exp2985, h10600)
＊最强的敌人……(汗)
由于敌人实在太凶狠，不是我们不努力。很大程度上要看运气?????
■选择“おれがカミになる”时→VS ホシガミ（Exp1888, h5500）→之后(Bad？)ENDING
↓(去パンデモニウム)



近期PS游戏金手指

永恒传说

地图画面移动加快

80021E4C 000x

80021E4E 2404

x=1~F 数值越大速度越快

打开系统画面 HP 全回复

800482E8 0036

800482F0 0038

800482F2 A664

80048314 0005

80048316 2402

打开系统画面 TP 全回复

80048354 003C

8004835C 003E

8004835E A664

80048380 0005

80048382 2402

打开系统画面异常全解除

800484B6 A260

800484C2 AFA0

战斗后经验值翻倍

8006D918 8xxx

8006D91A 0011

xxx=

840:2 倍

880:4 倍

8C0:8 倍

之后+040,经验值以倍数增加

843:1 /2 倍

883:1 /4 倍

8C3:1 /8 倍

之后+040、经验值以倍数减少

等级上升时能力 2 倍上升

80073704 2840

80073706 0005

800738D4 2842

800738D6 0005

DEBUG 模式

D00D34B0 0005

8013DED0 0003

（开头画面按着 L1+L2 后，再按○选择 New game 或 Lode game）

或者用

D00D34B0 000F

8013DED0 0003

（按着 L1+L2+R1+R2+start）

全道具

5000FF01 0000

301405F1 000F

50006A01 0000

301406F0 000F

道具使用数不减

D003E6C6 2442

8003E6C4 0000

料理使用道具不减

D004B96A 2463

8004B968 0000

敌倒,斩、突、拳、脚等级 MAX

D0073AA0 0009

80073AA0 0001

敌倒,精灵等级 MAX

D0073CFC 0002

80073CFC 0001

战斗中 TP 不减

D007024A 10C0

8007024A 1000

战斗中,斩、拳威力 16 倍

D0060718 0000

80060718 1100

D006071A 0000

8006071A 0002

战斗中,突、脚威力 16 倍

D0060724 0000

80060724 1100

D0060726 0000

80060726 0002

战斗中,知力 16 倍

D006073C 0000

8006073C 1100

D006073E 0000

8006073E 0002

射雕英雄传

主角能力最大

B0080002 00000000

8008C260 03E7

所有武功

8008C25A FFFF

B0070002 00000000

8008C270 FFFF

第二人能力最大

B0080002 00000000

8008C420 03E7

金钱无限

901EC010 0098967F

主角能力

经验值

8008C26C FFFF

外功

8008C262 03E7

8008C264 03E7

内功

8008C266 03E7

8008C264 03E7

轻功

8008C26A 03E7

8008C268 03E7

狭义

8008C250 FFFF

攻击力及防御力

8008C26E 03E7

桃太郎电铁

按选择键剩余步数为 6

D00D80FA FFFE

800B546C 0006

天诛 2

水中氧气不减

D001F00E 2482

8001F00C 0000

敌我方无敌,敌人一击死

E0021588 C55D0005

9002158C 3C148014

90021598 26941008

9002159C 10740003

900215A0 94620008

敌人看不见自己

D001740A 2442

80017408 0000

直接开启隐藏人

30010008 000B

开启力丸全任务

B00A0008 00000000

30010080 0001

开启彩女全任务

B00A0008 00000000

300100D8 0001

开启力龙丸任务

B0060008 00000000

30010130 0001

~~开启力丸全任务——旧版本~~

30010080 0001

30010088 0001

30010090 0001

30010098 0001

300100A0 0001

300100A8 0001

300100B0 0001

300100B8 0001

300100C0 0001

300100C8 0001

开启彩女全任务——旧版本

300101D8 0001

300101E0 0001

300101E8 0001

300101F0 0001

300101F8 0001

30010100 0001

30010108 0001

30010110 0001

30010118 0001

30010020 0001

开启龙丸全任务——旧版本

30010130 0001

30010138 0001

30010140 0001

30010148 0001

30010150 0001

30010158 0001

力丸全道具

B0140001 00000000

30010019 0063

力丸全道具——旧版本

30010019 0063

3001001A 0063

3001001B 0063

3001001C 0063

3001001D 0063

3001001E 0063

3001001F 0063

30010020 0063

30010021 0063
30010022 0063
30010023 0063
30010024 0063
30010025 0063
30010026 0063
30010028 0063
30010029 0063
3001002A 0063
3001002B 0063
3001002C 0063

彩女全道具

B0140001 00000000
30010037 0063

彩女全道具——旧版本

30010037 0063
30010038 0063
30010039 0063
3001003A 0063
3001003B 0063
3001003C 0063
3001003D 0063
3001003E 0063
3001003F 0063
30010040 0063
30010041 0063
30010042 0063
30010043 0063
30010044 0063
30010046 0063
30010047 0063
30010048 0063
30010049 0063
3001004A 0063

龙丸全道具

B0140001 00000000
30010055 0063

龙丸全道具——旧版本

30010055
30010056
30010057
30010058
30010059
3001005A
3001005B
3001005C
3001005D
3001005E
3001005F
30010060
30010061
30010062
30010064
30010065
30010066
30010067
30010068

游戏中道具不减

D0051B2A 2442
80051B28 0000

游戏中所有忍具

B0140001 00000000
300107C1 0063

游戏中所有忍具——旧版本

300107C1 0063
300107D6 0063
300107EB 0063
30010800 0063
30010815 0063
3001082A 0063
3001083F 0063
30010854 0063
30010869 0063
3001087E 0063
30010893 0063
300108A8 0063
300108BD 0063
300108D2 0063
300108E7 0063
300108FC 0063
30010911 0063
30010926 0063
3001093B 0063
30010950 0063

虎之卷时间不减且敌人不能发现

D00179BA 2442
800179B8 0000

虎之卷道具不减

D0039FD2 2442
80039FD0 0000

虎之卷全任务

B01B0001 00000000
300107A1 0001
800107A2 0101
800107A4 0101
800107A6 0101
800107A8 0101
800107AA 0101
800107AC 0101
800107AE 0101
800107AF 0101
800107B0 0101
800107B2 0101
800107B4 0101
800107B6 0101
800107B8 0101
800107BA 0101

洛克人 X5

高速化

D00CA7F8 0004
800643F2 1400
D00CA7F8 0001
800643F2 1440
(L1 高速化,L2 普通)

HP 不减

D0032F7E 0046
80032F7E 0040
D0039EB6 0062
80039EB6 0060
D003E40A 0062
8003E40A 0060

一击死

D00335DE A0E2
800335DE A0E0

能量不减

洛克人用

D0040BDE 0062
80040BDE 0060
8009B62C 0120

ZERO 用

D0043136 0062
80043136 0060
8009B62A 0120

自杀

D00CA7F8 0003
8009B5F0 0007
(L2 + R2)

气满

8009B61C 0002

全铠甲

300D3179 00FF

所有角色

300D3122 00FF

所有补给

300D3157 00FF

全武器

300D3123 00FF
300D3124 00FF

特殊武器不减

8009B628 0138
8009B62A 0138
8009B62C 0138
8009B62E 0138
8009B630 0138
8009B632 0138
8009B634 0138
8009B636 0138
8009B638 0138
8009B63A 0138
8009B63C 0138
8009B63E 0138
8009B640 0138
8009B642 0138
8009B644 0138
8009B646 0138

正邪幻想史

主角能力

900874A8 00630063
800874AC 0063
900874B0 00630063
800874AE 0063

隐藏角色

8007E9B0 0003

血极高

90087748 0098967F

钱极高

9008774C 0098967F

经验极高

90087750 0098967F

NAMCO 网球

隐藏人物

80078CE8 0000
800A5556 FF1D

魔杖咒缚

GOLD

800C578C C9FF
800C578E 3B9A

Cool Boarders 2001

所有模式

D00B11CC 023A
800B11CE 1000
D00B1144 000A
800B1146 1000

Infinite Misses

80077864 0000

Infinite Time

800A7F4C 03B8

Always Place First

800A6892 0000

Unlock All Characters

8006C2FC FFFF

Unlock All Boards

3006BF0C 00FF

Unlock All Levels

8006BE34 FFFF
8006BE36 FFFF
8006BE38 FFFF
3006BE3A 00FF

Have All Medals

8006BE3C FFFF
8006BE3E FFFF

Max Score

800A68EC E0FF
800A68EE 05F5

封面制作中

梦幻总动员 12

系列化丛书火爆上市!

本书内容豪华,图片精美,大量动漫专题文章精彩绝伦!

随书两大附赠:

一、豪华拉页海报

二、精美 VCD

定价仅为 15.00 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编:100085

★咨询电话:010 - 62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费 因现存数量有限,欲购从速!)

下期预告

SQUARE 公司为 PS2 全力制作的 A·RPG——保镖,将在下期中为大家奉献这一力作的剧情攻略。

下月同一时间推出,敬请期待

邮购			
邮购	梦幻总动员(1、2) 每本定价:12.50 元	梦幻总动员(6、7、8、9、10、11) 每本定价:15.00 元	电子游戏典藏本(96) ~~定价:22 元~~ 优惠价:15 元
邮购	电子游戏广场(16、17、18、19、20、21、22、23) 每本定价:10 元	电子游戏广场合订本 定价:29.8 元	剑 魂 ~~定价:18 元~~ 优惠价:15 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编:100085 ★咨询电话:010 - 62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费 因现存数量有限,欲购从速!)


リサ
こんなことで 死んでいったみんなに
なんて言うの!
ジャン オレにか
ウィンバック
WINBACK
光荣公司即将在 PS2 上发售的 AVG 大作!



ISBN 7-5374-0249-3
9 787537 402491 >
ISBN 7－5374－0249－3/G・54
定价:10.00元